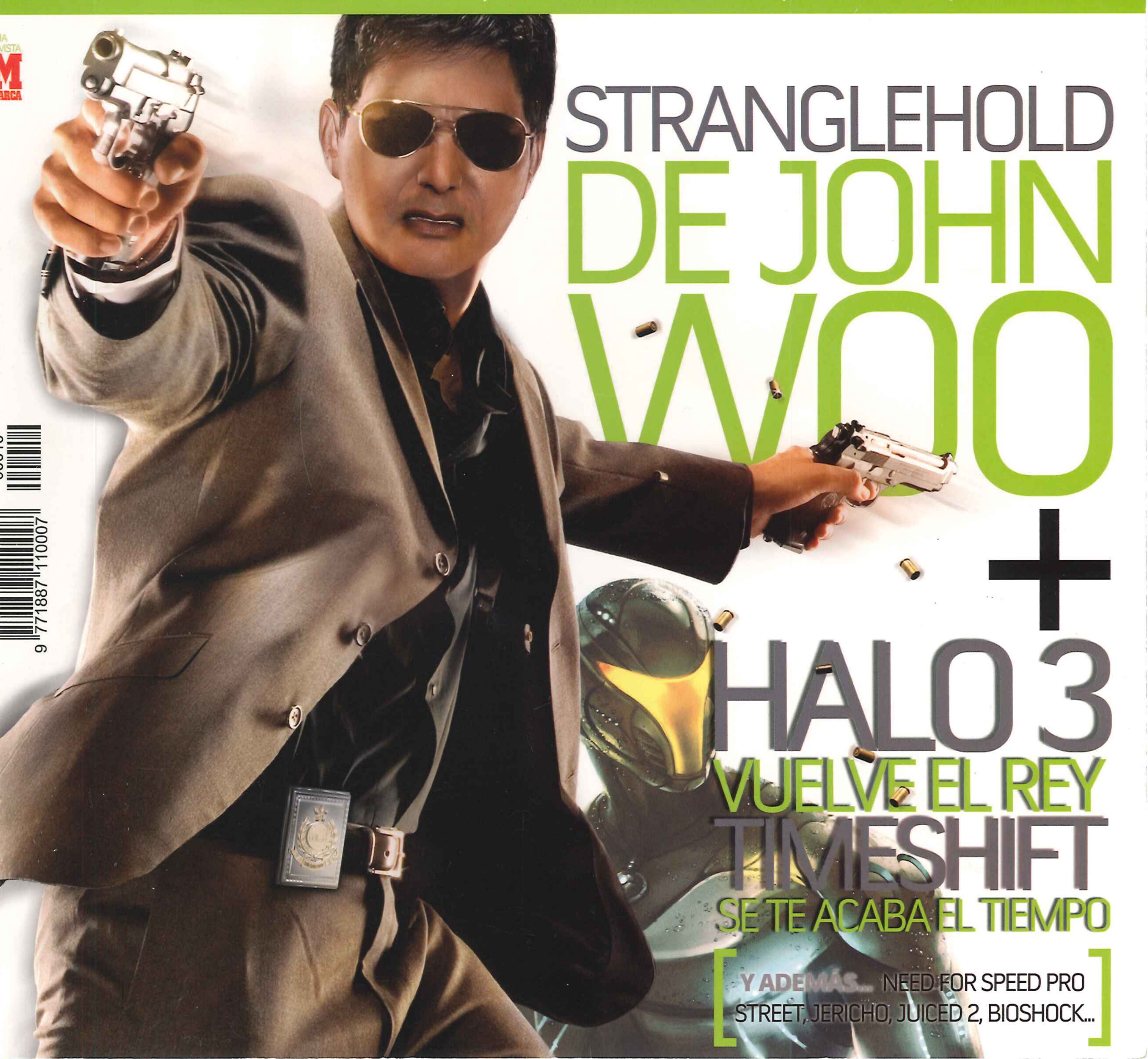
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360™

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

95€ Nº10 SEPTIEMBRE 2007

GRATIS DVD CON **10 DEMOS** FORZA 2, PIRATAS DEL CARIBE 3, VIVA PIÑATA, BLACKSITE...



STRANGLEHOLD DE JOHN WOO

+ HALO 3

VUELVE EL REY

TIMESHIFT

SE TE ACABA EL TIEMPO

[Y ADEMÁS... NEED FOR SPEED PRO STREET, JERICHO, JUICED 2, BIOSHOCK...]


Games for Windows

"Bioshock tiene material de JUEGO DEL AÑO escrito por todas partes."

Xbox®, La Revista Oficial

BIENVENIDO A RAPTURE, un mundo concebido como una utopía bajo el mar donde se fomentaba el pensamiento libre, la libre iniciativa y la experimentación científica.

Veinte años más tarde es una **ABOMINACIÓN QUE SE DESMORONA** al final de una GUERRA CIVIL GENÉTICA. Rapture es un paraíso perdido. El oscuro y mutado mundo de **BIOSHOCK**.

Un shooter como ninguno otro que hayas jugado, cargado de armas y tácticas nunca antes vistas. Obviamente, tendrás un arsenal a tu disposición, desde sencillos revólveres a misiles buscadores de calor y morteros químicos, pero también te verás obligado a **alterar genéticamente tu ADN para crear un arma aún más letal: tú.**

LOS PLÁSMIDOS INYECTABLES te otorgan poderes infames: propaga corrientes eléctricas en el agua **para electrocutar múltiples enemigos**, DÉJALOS CONGELADOS y destrúyelos con un golpe de llave inglesa, o crea un enjambre de avispones de ataque con tu propia carne mutada.

Bioshock es uno de esos escasos juegos en los que el PODER DEL CEREBRO es tan importante como el PODER DE LAS ARMAS.

Necesitarás mucho de ambos para salir con vida.



Un shooter mejorado genéticamente.

bioshockgame.com

31 Agosto

18+
www.pegi.info











Bienvenido



Director: David Sanz
T: 91 321 52 89
E: dsanz@recoletos.es

COMO DIRÍA UN AMIGO: *¿NOS HEMOS VUELTO LOCOS, O QUÉ?* Al menos eso es lo que parece viendo que ***IV*** y ***Splinter Cell Conviction*** se retrasan, que el 80% de las grandes producciones se caen hasta 2008, que otros títulos no se sabe ya ni cuándo saldrán...
El caso es que, por lo menos en nuestra revista, estamos un poco moscas por la continua llegada de noticias de desarrollos nuevos, de proyectos, de la publicación de nuevos trailers e imágenes... Y no lo estamos por esto en sí, que es muy bueno y significa que el sector se mueve, sino porque llevamos oyendo hablar de muchísimos juegos desde hace cosa ya de dos años y no terminan de publicarse. Los desarrolladores afirman que lo hacen por conseguir un mejor acabado para sus productos, pero es que, al menos en Xbox 360, estos retrasos se han llevado por delante, como decíamos en el número anterior, unos tres meses, con uno o dos lanzamientos decentes al mes. Los últimos en conocerse han sido los casos de ***IV*** y ***Splinter Cell Conviction***, lo que ha dejado desolados a todos los usuarios de la consola, que además están bastante cabreados y lo dejan patente en todos los foros. Señores: hay que ponerse las pilas, eso está claro, que el pueblo es soberano.
Y como todo no podía ser malo, no podemos obviar la rebaja de 50 dólares en el precio de la consola que se han sacado de la manga los americanos. Esperemos que algo así llegue lo antes posible a Europa.

Recuerda...
¡Nos vemos en Xbox Live!



PÁGINA 08

A TIRO LIMPIO: John Woo nos trae la superproducción más espectacular del nuevo curso. Muchos tiros, bullet-time, palomas a cámara lenta...



PÁGINA 76

CON EL AGUA AL CUELLO: Rumores de 'Juego del Año' para BioShock, un título que nos tiene pegados a nuestros patitos de goma desde que lo vimos.

Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: chema.anton@gmail.com
Gamertag: OXM Chema

José Antonio Muñoz-Calero **'Bolo'** raptó a nuestros chicos y les obligó a combatir en Rapture. Aquí tenéis una foto antes de meterse en faena.



Redacción: Gustavo Maeso
T: 91 321 52 89
E: gustavo.maeso@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso





Arte: Sol Garcia
T: 91 337 32 20
E: mgsanchez@recoletos.es

PÁGINA 54

RESIDENT EVIL 5: Este mes no hemos podido resistirnos y os incluimos un reportaje con las mejores imágenes del juego de survival horror por excelencia. Cuidado con los virus...





Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: thexcast@gmail.com
Gamertag: OXM Xcast



PÁGINA 42

TIMESHIFT: Y si hay un juego con potencial ése es Timeshift, que ya nos tiene cautivados con su calidad. Hemos jugado y podemos decir que es algo grande, muy grande.



Director: David Sanz Verjano
Redacción: Gustavo Maeso
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte) y Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Chema Antón, Xcast, Jorge Núñez, Dr. Marble y José Rodríguez.
P.º de la Castellana, 66. 2ª planta
28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Márketing: Elena González
Jefe Publicidad revistas de Deportes: Conrado Go

PUBLICIDAD Novomedia S.A.
P.º de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno.: 91 337 32 58
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno.: 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno.: 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcare
Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza.
Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato.
Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.:** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tfno** 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. **Tf** 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.:** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta. 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Fernando García Monzón / Jesús González/ Andrea Beneras. **Tfno.:** 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid).
Tfno.: 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfnos.: 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. Depósito Legal: M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100





¿Quieres ganar un pack Forza Motorsports 2 por la patilla?

FÍJATE EN ESTOS BUGAS: guapos, ¿eh? Pues desde la Revista Oficial Xbox 360 queremos premiar la originalidad de vuestros diseños. Así que no esperes más y, si crees que el coche que te has currado tras días y días de competición en Forza 2, envíanos una imagen. Las 5 más espectaculares recibirán de regalo un pack Forza 2 (Faceplate + Juego). Ya lo sabes, envía tus imágenes a ***xbox360@recoletos.es***.

























Contenidos



PÁGINA 08

STRANGLEHOLD

John Woo nos lleva de cacería en este shooter frenético, donde las palomas serán tus compañeras de armas.

PÁGINA 42

TIMESHIFT

El tiempo está en tus manos en este shooter espectacular de Vivendi. La espera ha merecido la pena.

XBOX 360 LISTA

PÁGINA 16 BORDERLANDS





Lo hemos visto... y lo queremos

Lo mejor que está por venir dentro del mundo 360

JUICED 2 PÁGINA 66

REVIEWS





¡EN EL DVD!

PÁGINA 100

JUEGA A HOUR OF VICTORY, **FORZA MOTORSPORTS 2**, PIRATAS DEL CARIBE, **BLACKSITE**, DOUBLE DRAGON...

Stranglehold

Casquillos de bala, pólvora, sangre y un puñado de palomas blancas revoloteando...

AUTOR: OXM MAESO



John Woo ha ideado un videojuego que es un calco de su manera de hacer cine. Llena tus bolsillos de cargadores y prepárate a disparar a todo lo que se mueva.

CUANDO, HACE UNOS AÑOS, apareció en el mercado el videojuego *Max Payne*, éste supuso toda una revolución en el género de la acción. Y esto, además de por su interesante argumento y cuidada producción, tan sólo se debió a la inclusión de un elemento muy novedoso, el llamado 'tiempo bala'. Nacido bajo la inspiración de las secuencias a cámara lenta de Matrix, el tiempo bala en aquel juego permitía ralentizar la acción para eliminar más fácilmente a los enemigos y, como su nombre indica, permitía ver la trayectoria de las balas para poder esquivarlas. Muchos videojuegos, tras aquel título y su secuela, han utilizado, con mayor o menor fortuna, este recurso que, además de mejorar la estética, es un elemento que afecta directamente a la jugabuilidad. Pero es cierto que hacía tiempo que no nos encontrábamos con un juego que rescatase el tiempo bala del baúl de los recuerdos. Ahora, Midway lo rescata y saca brillo con un juego que sabe explotarlo al máximo, como nunca antes habíamos visto.

Stranglehold es un juego apadrinado por John Woo, que se ha implicado en su desarrollo como si se tratase de su última película. No en vano él mismo aparece en el juego (como el camarero de un antro en la primera fase del juego, que luego regentará la 'tienda de extras' en el menú principal) y ha eligido como protagonista a su autor fetiche, Chow Yun Fat. El pirata oriental de Piratas del Caribe III presta su físico para encarnar al inspector Tequila, un policía cuarentón hastiado de lo duro que resulta luchar contra el crimen en los bajos fondos de Hong Kong. Al pobre inspector, una organización mafiosa le mata a los subordinados y, para colmo, secuestra a su mujer, por lo que, claro está, se tiene que lanzar a una carrera de sangre, venganza y destrucción.

»Quieres escapar, salir de allí y no sabes cómo, ni a quién preguntar...

Pero lo menos importante es el argumento. Lo que importa es agarrar todo el arsenal a nuestra disposición y comenzar a callejear por las calles de Hong Kong, eliminado chusma y buscando indicios para encontrar a la chica. Los escenarios nos llevarán a lo largo de enormes localizaciones



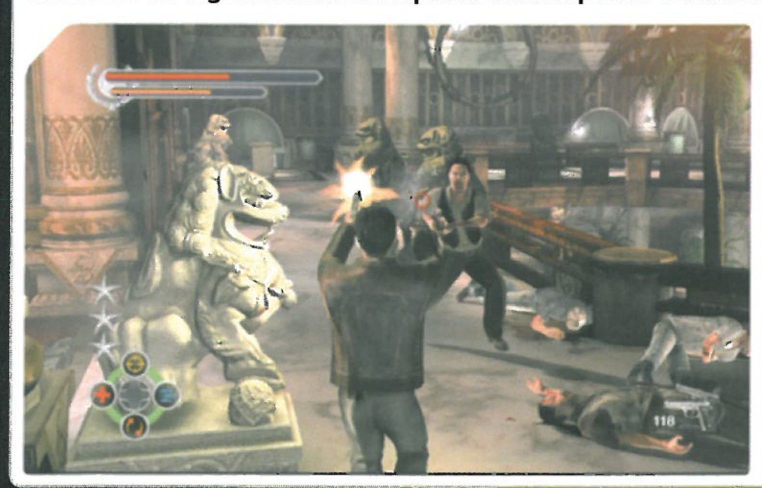
STRANGLEHOLD

EDITOR: VIRGIN PLAY
DESARROLLADOR: MIDWAY
JUGADORES: 1
LANZAMIENTO: 7 DE SEPTIEMBRE
XBOX LIVE: NO
PERSONALIZACIÓN: NO

DETALLES

TODO SALTA POR LOS AIRES Todos los elementos y escenarios son interactivos

Uno de los aciertos del juego es que prácticamente todo lo que ves en pantalla puede empujarse, activarse o romperse en mil pedazos. Los escenarios están cargados de detalles, con habitaciones recargadas hasta la náusea, al más puro gusto oriental y todos los jarrones, dragones de porcelana, barandillas de madera, etcétera, pueden romperse o utilizarse de alguna manera. Tequila también puede subirse a las mesas, estatuas, barandillas, etc.





(los mapas de cada nivel son gigantescos), plagados de enemigos en cada esquina. Casi todo el juego se desarrolla en Hong Kong, con escenarios inspirados en localizaciones reales de la ciudad (basadas en barrios conflictivos de la década de los ochenta, muchos de ellos hoy desaparecidos).

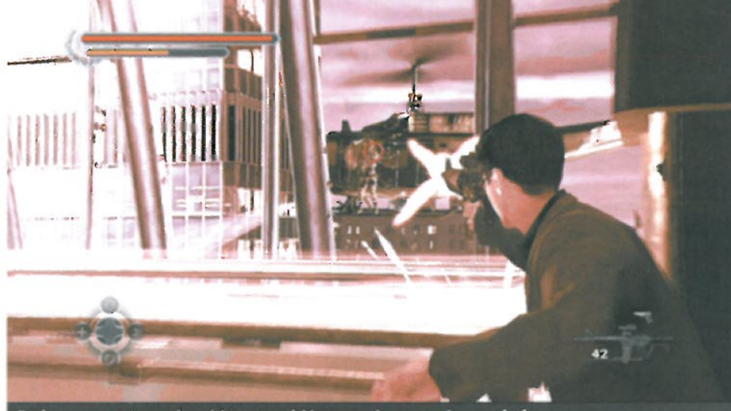
¡Viva el tiempo bala!

Como ya os hemos dicho ***Stranglehold*** es el verdadero heredero de *Max Payne*, por aquello del policía atormentado buscando venganza. Pero, sobre todo, por su genial utilización del tiempo bala. Aquí se llama 'Tequila Time' y permite al inspector Tequila apuntar mejor a sus objetivos y esquivar balas en medio de la acción. Sólo pulsando un botón pasamos a este modo, que pone la pantalla baja un filtro sepia y hace que todo se mueva a cámara lenta. Pero, en la práctica, casi nunca utilizaremos este botón, ya que el 'Tequila Time' se activa de forma automática en los momentos oportunos. El botón que más se utiliza en el juego, junto con el de disparo, es el del salto. Siempre que estemos en medio de un tiroteo (el 96% del juego) lo mejor para esquivar las balas será saltar a un lado, hacia atrás o rodar por el suelo. Siempre que hacemos esto, se activa de forma automática el tiempo bala, haciendo que la escena sea mucho más espectacular, pero también dándonos la oportunidad de apuntar bien y eliminar tipejos, además de ver la trayectoria de los proyectiles para esquivarlos. Pero no sólo saltando se activa este fabuloso recurso, sino que también lo hace cuando interactuamos con cualquier objeto del escenario, que aparece colocado allí para recrear una escena de acción cinematográfica espectacular. Estos objetos se iluminan al pasar junto a ellos para avisarnos de lo conveniente que sería utilizarlos. Por ejemplo, al pasar junto a una barandilla, ésta se ilumina y con sólo pulsar el botón. Y nuestro héroe se subirá encima y comenzará a deslizarse por ella.

TEQUILA TIME El 'tiempo bala' de toda la vida exprimido al máximo

Al igual que han utilizado un gran número de juegos desde aquel mítico Max Payne, Stranglehold cuenta con un tiempo bala que podemos activar a placer, pero que casi siempre se activa sólo en los momentos adecuados.


Sólo con saltar a un lado con el botón X se activará el tiempo bala, así se apunta mejor.

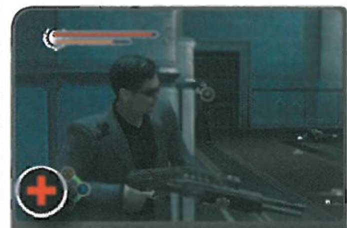

En los momentos más críticos, también se activa este tiempo bala.


Al interactuar con elementos del escenario, como este carrito, también se activa.


El mejor recurso es saltar en el aire o rodar por el suelo, así es más fácil esquivar balas.

HABILIDADES Consigue secuencias espectaculares y tira de habilidad

Cada vez que eliminas enemigos con estilo y utilizando combos espectaculares tu barra de habilidades se llena. Con esta 'energía' y, utilizando la cruceta digital, podrás utilizar tus cuatro habilidades especiales.



CURACIÓN
El pad digital a la izquierda. Recarga la barra de vida cuando estés en situación límite.



PUNTERÍA FRANCOTIRADOR
Pad digital arriba. Puedes apuntar a un objetivo lejano y ver como la bala atraviesa su cara, su rodilla...



RÁFAGA DESTRUCTIVA
Pad digital derecha. Actívalo y acribillarás a todos los enemigos que tengas enfrente.



GIRO Y PALOMAS
Pad digital abajo. Tequila girará disparando a todo el mundo entre el vuelo de varias palomas.

mientras dispara a todo lo que se mueve. Esto, además de sumar puntos al espectáculo visual del juego, es realmente divertido y tiene sus recompensas. Una es que facilita eliminar enemigos y otra es que acumula puntos. Estos puntos que se otorgan por conseguir muertes originales y violentas recargan una barra de energía muy particular, la que dará acceso a las habilidades especiales del inspector Tequila.

Un tipo muy habilidoso

A medida que conseguimos sobrevivir nivel tras nivel y eliminamos tipos cada vez más escurridizos, una barra de habilidades se llena en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Esta barra da acceso a cuatro habilidades especiales que podemos utilizar activando el pad digital del mando. Con la barra menos llena, tenemos acceso a una habilidad de curación que regenera la salud de Tequila en los momentos más complicados. Con la barra más repleta podemos acceder a una habilidad para disparar de forma precisa a enemigos alejados o a dos habilidades espectaculares que despliegan un par de escenas demoledoras. La primera de ellas es esencial cuando nos encontramos frente a un pequeño ejército de enemigos. Activándola, Tequila dispara como loco una ráfaga mortal que acribilla a todo lo que se encuentre frente a nosotros. La segunda, para la que se necesita tener la barra de habilidad repleta, está especialmente indicada cuando estamos rodeados. El protagonista se pone a dar giros mientras dispara como un loco,

> »El inspector Tequila es el Max Payne de la nueva generación, sin duda alguna...



El inspector Tequila, en pleno reparto de balas.

NISSAN FAIRLADY Z EDICIÓN ESPECIAL

- **PRECIO:** SI TIENES QUE PREGUNTARLO, ES QUE NO TE LO PUEDES PERMITIR.
- **0-100:** 3,9 SEGUNDOS
- **0-160:** 7,6 MULTAS POR EXCESO DE VELOCIDAD
- **VELOCIDAD PUNTA:** COMPLETAMENTE INÚTIL EN LA SOCIEDAD MODERNA
- **PAR MOTOR:** PODER ABSOLUTO
- **ERROR EN UNA CURVA CERRADA:** CÁMBIATE DE CALZONCILLOS
- **TIEMPO MEDIO PARA SUSTITUIR EL COLECTOR DE ADMISIÓN:** 11 HORAS
- **PINTURA:** EH, NADA ES ETERNO
- **SENSACIÓN AL VOLANTE:** ALUCINANTE (CON CIERTA PRUDENCIA)















xbox.com/forzamotorsport2

Jump in.


XBOX 360 LIVE

todos los enemigos caen fulminados y una bandada de palomas revolotea entre los casquillos de bala. Una escena muy típica de John Woo. Así, el objetivo del juego, además de sobrevivir, es conseguir las mejores escenas de acción para obtener habilidades y poder utilizarlas en los momentos más complicados de cada nivel. Además, es tan divertido ver al personaje eliminar enemigos de cien maneras diferentes...

Un juego de acción de verdad
Con estas premisas, el protagonismo absoluto del tiempo bala y de las habilidades especiales del protagonista, el juego se convierte en un shooter en tercera persona realmente adictivo, pero aun hay sitio para más sorpresas. En medio de muchos niveles, la acción se para para dar paso a unas escenas especiales llamadas 'stand-off'. Suelen ser escenas en las que el pobre Tequila se encuentra encañonado por varios enemigos, esas típicas escenas de tensión de las películas en las que todos se apuntan unos a otros sin saber quién disparará primero. Aquí la jugabilidad cambia y, durante unos segundos, sólo manejamos el punto de mira del policía y podemos hacerle equivar balas. El stick derecho para apuntar a los malos y el izquierdo para esquivar. Intenta salir vivo de estas escenas y eliminar al mayor número de enemigos que, en el caso de seguir en pie, permanecerán ahí cuando salgas del modo 'stand-off'.
También hay momentos en el juego en el que hay que ponerse a los mandos de una ametralladora, por ejemplo, montada sobre un helicóptero y eliminar objetivos desde el aire, por no hablar de los variados y cada vez más complicados jefes finales de fase. Todo mientras avanzamos en la resolución del argumento del juego, una novela policíaca oscura y violenta.
El juego cuenta con un modo multijugador bastante interesante que permite partidas (tan sólo Deatmatch y Deatmatch por equipos) con hasta 8 usuarios en Xbox Live. Unas escaramuzas que prometen bastante diversión.
Stranglehold es un juego realmente adictivo, para los amantes de la acción pura, de esos que merece la pena jugar varias veces probando todos sus niveles de dificultad, sobre todo para conseguir todos sus logros y desbloquear todos los extras de la tienda de John Woo (arte del juego, videos exclusivos, armas nuevas, modo Dios, munición infinita...) Pero es que, además, es un juego de esos que apetece ver jugar (como aquellos míticos juegos de las recreativas que daba gusto ver). Ponte junto a un colega para disfrutar de los tiros, combos y formas de caer fulminados de los enemigos. Se disfruta casi tanto como agarranado uno el mando. Técnicamente cumple, sobre todo por la utilización del motor Unreal Engine III y por el diseño de escenarios y personajes. La mano de John Woo se nota en cada escena y eso da calidad a una superproducción que ha pasado algo desapercibida pero que se ha colado en nuestra portada.

APUNTA Y ESQUIVA BALAS
El modo stand-off pone a prueba tus nervios

En diferentes momentos del juego nos vemos rodeados de enemigos y se activa el modo 'stand-off'. Aquí sólo hay que preocuparse de agarrar bien los dos sticks y disponerse a esquivar balas y a intentar eliminar enemigos. Mueve a Tequila con el stick derecho mientras apuntas con el izquierdo y disparas para eliminar enemigos. Todo se desarrolla en una rápida secuencia en la que hay que estar muy fino apuntando, tanto a los enemigos como a los objetos que puedan explotar junto a ellos, como bombonas de gas, etc. Los enemigos a los que no derribes en la secuencia seguirán en pie cuando salgas de ella.



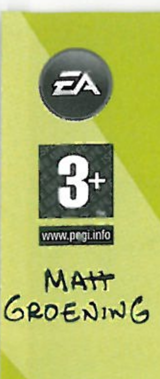










LOS SIMPSON™

LA CUENTA ATRÁS

Salva a Springfield de Homer, con Homer.

vodafone

Disfruta en exclusiva con Vodafone live! del videojuego "Los Simpsons. La cuenta atrás".

Descárgatelo y ayuda a Homer a solucionar el desastre que él mismo ha provocado en la central nuclear. Sólo tu ingenio y su... bueno, y tu habilidad salvarán a Springfield.

Encuéntralo en tu Menú **Vodafone live! → Videojuegos**

Y recuerda que **sólo pagarás 50 cénts.** al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.



Es tu momento. Es Vodafone.

NUEVOS JUEGOS

BorderLands

Tener un arma es una necesidad; tener la mejor, una prioridad.

OXM Chema

AUTOR:



Coge todas las armas diferentes que aparecen en *Halo* (y sus dos secuelas editadas), *Gears of War, Brothers in Arms, Rainbow Six*, y otra docena o dos de títulos con variedad de fuscas y multiplícalas por diez. Ni siquiera andarás cerca de las 600.000 armas disponibles en ***BorderLands***.

Todo empezó con el sueño de un juego con la más amplia variedad de armas conocida. Así llegaron hasta los 7 millones y la propia gente de Gearbox se paró los pies: algo más de medio millón para no atosigar a nadie... ¡Ya ves! Es posible que nunca a lo largo del juego repitas. Existen armas que sólo aparecen una vez en toda la partida, armas únicas. El hecho de que un juego pudiese contar con tantas posibilidades hacía que el motor del mismo fuese, sin duda, que el jugador tratase siempre de obtener una mejor, buscar el arma perfecta y en ningún otro sitio es tan deseada un arma perfecta como en una zona fronteriza.

Pero vayamos al argumento. La colonización del espacio por parte del ser humano lleva años en desarrollo. Pandora es uno de esos planetas fronterizos entre lo conocido y lo desconocido, uno de esos planetas ▶▶



NOS HEMOS IDO A **TEXAS** PARA VER EN EXCLUSIVA LA JOYA DE 2K GAMES PARA 2008... Y NOS HA ENCANTADO

1. El diseño de las armas por parte de Gearbox se ha centrado en hacerlas verosímiles y distinguibles unas de otras de un solo vistazo. (Arriba)

2. Los inconvenientes de Pandora van más allá de los otros bandidos, los Scythid en muy diversas formas.

3. Existirán niveles que transcurran por la noche. (abajo izq.)

4. Algunas bestias saldrán muy a menudo. (Abajo)

El diseño de gran parte del arte conceptual del juego ha sido realizado por Ron Cobb, artista que trabajó en *Star Wars, Desafío Total, Alien* y muchas más series de ficción.

La espectacularidad del título está creada a partir de maquinaria colosal y escenarios amplísimos que permiten el combate masivo.

LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO
Más allá de la selección del arsenal

MEJORA DE HABILIDADES
El toque de CrackDown está muy relacionado con la mejora de las habilidades de nuestro personaje a medida que transcurre el juego. Deberíamos tomarlo como un toque RPG que permite especializar a nuestro héroe. Lo mejor de esta evolución de habilidades es que su aplicación en el juego será inmediata, con el mando y sin pasar por menús, y se traducirá en salud, salto... o las increíbles burbujas que ralentizan el tiempo. En esta línea veremos muchos más avances.

ELIGE TU PERSONAJE, ELIGE TU HISTORIA
En función de si elegimos a Lilith (la hechicera de aspecto alienígena), Mordecai (el cazador, gran francotirador y amante de los animales) o Roland (ex-mercenario y personaje más militar), la línea argumental del juego irá modificándose para contar la historia desde el punto de vista de cada uno de ellos. Entre los personajes no jugables están la capitana Dina Salix y el Capitán Ryken.



»Esta carrera espacial nos recuerda escenas de la fiebre del oro del salvaje oeste

sólo para exploradores, caza-recompensas, bandidos... y alienígenas. El problema es que todos buscan lo mismo: hacerse fuertes, evolucionar y desarrollar su sociedad en el planeta recientemente descubierto. El combate es el único método para llegar a un acuerdo por el suelo que se pisa.
La llegada del grupo humano capitaneado por Dina Salix se produce en el largo invierno de Pandora, cuyas estaciones duran unos diez años. La primavera está a punto de llegar cuando nuestro protagonista (al cual elegiremos entre un mercenario, un cazador y una hechicera alienígena) toma las riendas del título. Criaturas que no se han dejado ver en los últimos años están empezando a aparecer sobre la superficie de Pandora y los Scythids reclaman en propiedad el mundo en el que siempre han vivido, pero varios grupos humanos han realizado hasta siete asentamientos diferentes en el planeta


Un momento de relax para comprar unas cuantas armas.

Los enemigos se nos presentarán en muy diversas formas, difícilmente veremos dos iguales.

(que se sepan: New Haven, Sanctuary, Waterfront, Artic y Stripmine). Nos tocará luchar contra las desagradables criaturas, contra las bandas de humanos dedicados a robar tecnología para su propia supervivencia y contra alguna sorpresa más que irá apareciendo en el juego.
A nuestro favor: 600.000 armas. En nuestra contra, cada uno de los enemigos podrá tener acceso a ese mismo arsenal. De hecho, y esto es un punto de inflexión en la mecánica de diseño de niveles, si un enemigo cualquiera nos elimina, se queda con nuestra arma y cuando vayamos a por él, se habrá incrementado su nivel para convertirse en un mini-boss que además nos dispara con la "pipa" que tanto nos ha costado conseguir. Nunca antes hubo tantos

La influencia de Mad Max es evidente en imágenes así.

motivos para la venganza. Esta carrera espacial hacia el progreso nos recuerda nada menos que a la "fiebre del oro" en el salvaje oeste y cuando preguntamos por influencias a los desarrolladores del título, estos nos hablan de *Mad Max, Firefly* o *Deadwood*. Todo películas y series de ficción en las que la ambientación cobra un especial protagonismo y en las que se desprende un especial toque fronterizo de peligro, soledad, riesgo, y un futuro con pocas garantías.
Para apoyar el toque *Mad Max* del juego nos hablan de los vehículos. Sólo tuvimos oportunidad de ver dos, pero dos "cacharros" geniales. Entre tanque y bólido uno, entre Fórmula 1 y boggie el otro. Las variaciones de cada uno de los vehículos serán enormes, dependiendo del terreno. Además, permitirán ser conducidas por uno mismo (que tendrá siempre la posibilidad de disparar) o por una IA que se ha desarrollado en exclusiva para hacerse con el control de vehículos en escenarios tan abiertos y llenos de peligro. Así tenemos las manos libres para disparar auténticos misiles. El primero de los vehículos es el Outrunner y el segundo, el Saltracer. Éste modificará la posición de sus ruedas delanteras para ganar estabilidad.
Dejamos correr nuestra imaginación y vemos como esta mezcla entre *CrackDown, Diablo y Half Life* va a ir cobrando vida poco a poco, ofreciendo una experiencia única en la que, aunque no está anunciado aún, seguro el multijugador va a tener una gran importancia colaborando en una conquista del espacio planeta a planeta... ¿o es que ***BorderLands*** no significa "Tierras Fronterizas"?

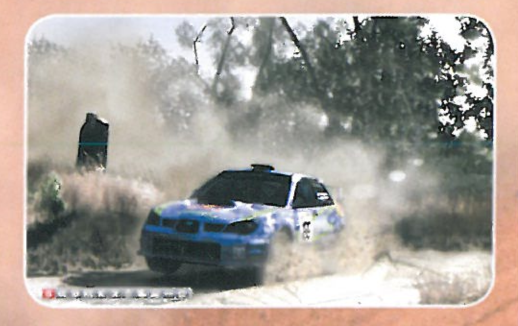


Un momento en el que un bandido asalta un outrunner, algo que podremos hacer en el juego.

CONCURSO

20 VIDEOJUEGOS colin mcrae™ DiRT

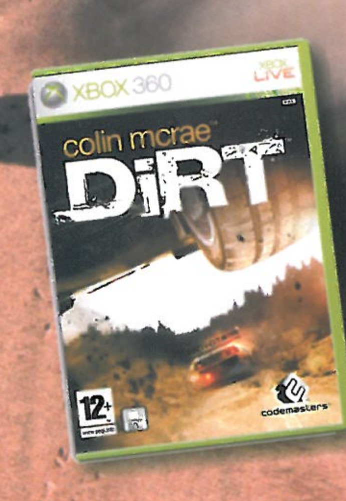


















12+
www.pegi.info



XBOX EV



Conoce a la Elite. Es la joya de la corona de la gama de consolas de Xbox 360, con nuevo look, nuevas salidas de vídeo y un disco duro con nada menos que 120 GB. ¿Pero merece la pena que te actualices? Te lo contamos en el que puede que sea el análisis más a fondo de un sistema hasta la fecha.

TRAS CASI DOS AÑOS en el mercado con un parque de más de 10 millones de consolas viendidas, la Xbox 360 va a tener un lavado de cara. Un flamante nuevo color negro junto con una salida HDMI integrada. La consola ha sido diseñada para ofrecer una calidad sin precedentes tanto para los jugadores como para los fanáticos de las películas HD. Esta es la nueva Xbox 360 Elite, que desembarca en Europa el 24 de agosto, reemplazando al pack Premium como gama alta de la consola de Microsoft.

Además de su nuevo look y soporte para la mejor conexión de video disponible actualmente, la Elite también luce un nuevo disco duro, el cual multiplica la capacidad actual de almacenamiento por seis, con un total de 120 GB disponibles, para almacenar contenido en HD, demos de juegos, descargas arcade, etc.

¿Y qué pensamos de ella? Bien, en pocas palabras, nos encanta. El equipo de Xbox de Microsoft ha respondido a todas las críticas del lanzamiento de la Xbox 360 original y ha preparado un modelo que ha evolucionado para suplir las necesidades –y el equipamiento AV– de su base de usuarios. De todas formas, todo sea dicho, siendo honestos NO es una actualización necesaria para los poseedores actuales de una Xbox 360 que estén satisfechos con su versión actual.

En su interior sigue siendo la misma máquina y, como muestra nuestro test, la mejora de la calidad que consigues con la salida HDMI de la Elite no es muy superior a las opciones actuales de VGA o cable por componentes –lo que asume que actualmente tienes un aparato que pueda tanto con analógico como con digital (lo que es un poco raro).

También, el disco duro de 120 GB estará disponible para comprar por separado para los actuales poseedores de una Xbox 360 –junto con un cable para transferir tus datos actuales. Este cable está ausente de una forma notable en el pack Elite, lo que es algo muy raro y bastante decepcionante

OLUCIONA

considerando la cantidad de gente que estará tentada de actualizarse.

De todas formas, parte del encanto de la Elite está en las cosillas que han hecho los científicos de Microsoft 'detrás de las cámaras'. Para empezar, todas las Elites llegarán con los últimos reproductores de DVD de Hitachi o BenQ. El de BenQ es el que deberías tener si quieres una consola más tranquila, aunque ambos reproductores son bastante más silenciosos que lo que están implantados en todas, menos las Xbox 360 más recientes.

También hay una pequeña modificación en el sistema de refrigeración, que previene el sobrecalentamiento del procesador PowerPC y los gráficos Xenos de la Xbox 360. Esto ayuda a el nuevo modelo sea más fiable que las máquinas lanzadas inicialmente, con un ventilador interno mucho más tolerable. Aunque hemos probado la versión americana de la Elite, hay fuertes rumores que apuntan a un sistema de refrigeración completamente nuevo en la versión europea.

También están los hechos que revelan nuestro test en el monitor DVI, donde la Xbox 360 Elite es el mejor sistema HD que hay en estos momentos. Su habilidad de mostrar video sin pérdidas a absolutamente cualquier monitor plano con una ranura DVI es estupendo para cualquiera que el juego lo tenga confinado a un estudio o habitación –algo que la PS3 no puede hacer al mismo nivel– y un toque de genialidad de los ingenieros de Microsoft.

Finalmente, pon que la Elite es una evolución, no una 'revolución', pero si tuviéramos que comprar una Xbox 360 mañana mismo, definitivamente sería una Elite.





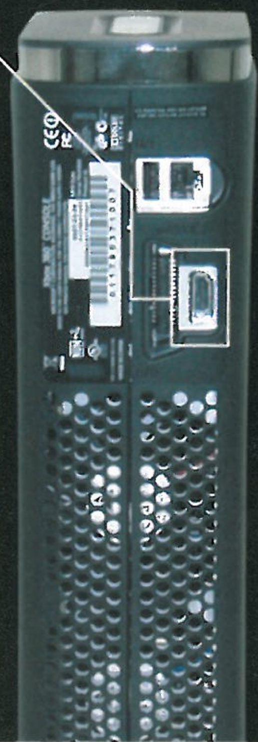
XBOX 360 ELITE: EL CONTENIDO

LO QUE TE DARÁN A CAMBIO DE TU INVERSIÓN

Es como mirar en un espejo lo que te ofrece el Premium Pack, en el cual todo lo que antes era blanco ahora es negro. Es la misma combinación de consola, cable por componentes, mando inalámbrico, cascos, fuente de alimentación y pilas.
De todas formas, en esta ocasión hay dos novedades. La primera es el fundamental cable HDMI a HDMI. Un extremo va a tu consola y el otro, a tu televisor HD. La otra novedad es un cable de audio que ofrece salidas estéreo y 5.1 óptica, suministradas porque muchas pantallas HDMI soportan el audio a través de las conexiones convencionales. Y el disco duro es de 120 GB, a diferencia de los 20 GB del Pack Premium...

¿QUÉ ES HDMI?

TANTO REVUELO POR UN PUERTO TAN PEQUEÑO



Para que una televisión HD pueda lucir el sello de aprobación 'HD Ready', tiene que soportar las resoluciones HD comunes y permitir conectar aparatos a través del video por componentes y HDMI como mínimo. Estas son consideradas las conexiones con nivel de calidad óptimo para video analógico y digital respectivamente.
Las diferentes pantallas interpretan estas señales de distintas formas. Aunque la mayor parte de éstas parecen casi idénticas con cualquier cable, el HDMI tiene ventaja en muchas de ellas. La flexibilidad en la conectividad es también útil si estás pensando conectar varios aparatos HD a tu televisor, todas con una enorme calidad, naturalmente.
Así que mientras que las actuales packs Core y Premium no van a ningún lado, la introducción de la Elite significa que si quieres pagar un dinero extra por una salida digital sin pérdidas, puedes hacerlo.

SOPORTE PARA MONITORES DVI

USA EL HDMI CON CUALQUIER PANTALLA MODERNA

Al igual que es completamente compatible con los televisores HD, el puerto HDMI también soporta cualquier monitor plano con el puerto digital DVI. Enchufa la Elite a cualquier pantalla usando un cable HDMI a DVI, y tendrás un completo rango de resoluciones al estilo PC. Cualquiera incluso con el kit más básico puede beneficiarse de la resolución digital sin pérdidas que ofrece el HDMI. El estándar de protección anti copia HDCP del HDMI se desactiva para jugar, lo que asegura su mayor nivel de compatibilidad. HDCP sólo se activa para ver películas HD DVD. Esto da a la Elite una gran ventaja sobre PS3, la cual tiene encriptación HDCP de principio a fin, por lo que el juego no funcionará con la mayoría de monitores DVI.

PRESTACIONES DEL HD DVD

CALIDAD MÁXIMA PARA PELICULAS EN HD

La Elite es completamente compatible con el reproductor HD DVD externo y con su transmisión digital sin pérdidas ofrece una calidad de visionado sensacional a través del HDMI. Hicimos extensos test del puerto HDMI con títulos punteros, como King Kong y Batman Begins, y no pudimos encontrar ningún defecto en la calidad de video. También descubrimos que la Elite tenía dos configuraciones de salida diferentes 1080p para asegurar la máxima compatibilidad con la mayor parte de las pantallas.

El HDMI es importante para ver películas HD DVD en 1080p, ya que no lo soporta el cable por componentes (sólo 720p y 1080i). Así que, esencialmente, hasta ahora si la entrada de VGA de tu pantalla no funcionaba con 'Full HD' estabas atascado. Gracias a la Xbox 360 Elite, ahora puedes ver HD DVDs con el máximo nivel de calidad de los televisores HD.

De todas formas, para los sibaritas del audio, la compatibilidad del HDMI 1.2 de la Elite no es tan buena. Esto quiere decir que la mejor forma de procesar el sonido es usando la salida óptica a la vieja usanza. El HDMI 1.3 es el estándar actual que te ofrece un sonido 7.1 sin pérdidas que puede transmitirse a los amplificadores más caros del momento. Es un poco una oportunidad perdida, considerando las características técnicas de la consola, pero quizá sea subsanado en una próxima actualización del firmware. De todas formas, no os emocionéis, ya que no hay declaraciones oficiales de Microsoft al respecto.

TEST DE CALIDAD HDMI
¿ES BUENO DE VERDAD?

La idea que hay detrás de ofrecer HDMI es que conecta la Xbox 360 a tu monitor y transmite la imagen completamente digital, sin pérdida de calidad. Decidimos ponerlo en el test. Las Xbox 360 de desarrollo ofrecen la capacidad de volcar la memoria de video de la consola a un disco con sólo tocar un botón —es como hemos tomado las capturas para la revista.

Así que lo primero que hemos hecho es cargar Viva Piñata en la Xbox 360 de desarrollo y tomar una captura. Después hemos enchufado la Elite a una máquina de capturas HD.



Los bonitos esquemas de color de *Viva Piñata* y su gran detalle lo convirtieron en una gran elección para comprobar la resolución y la reproducción del color del puerto HDMI.



Video RAM
Primero, aquí tenemos el juego desde la memoria gráfica de Xbox 360. Muy bonito, ¿verdad? Es una imagen muy nítida, y esto es lo que la Elite tiene que superar.



HDMI
Esto es impresionante. Toda la calidad de video está ahí, hasta el último pixel, y los niveles de color son fieles a la imagen original.
En una palabra: impresionante.

HDMI vs VGA vs COMPONENTES
¿REALMENTE NECESITAS HDMI?

Cuando Microsoft lanzó la Xbox 360, reivindicó que las salidas de video por componentes y VGA aseguraban la mejor calidad. Gracias a la salida HDMI sin pérdidas de la Elite ahora podemos probarlo, de nuevo gracias a la máquina de capturas usada en el test de calidad del HDMI. Cargando una partida guardada del multijugador de Halo 3, hicimos tres capturas usando cada una de las salidas. ¿El resultado? El anuncio de Microsoft queda reivindicado. A parte del pequeño cambio de color, la imagen es visualmente idéntica en cada una de las tres salidas. Que necesites o no el HDMI, depende de cómo maneje tu pantalla cada fuente. En nuestro test se veía bastante peor con componentes que con VGA. Si nos referimos a un monitor DVI, la compra de una élite merece la pena.



HALO 3: ¿Qué mejor juego que la última obra maestra de Bungie para probar el poder de la nueva Xbox 360 Elite? Tomamos una captura de una intensa partida multijugador en el nivel Higher Ground.



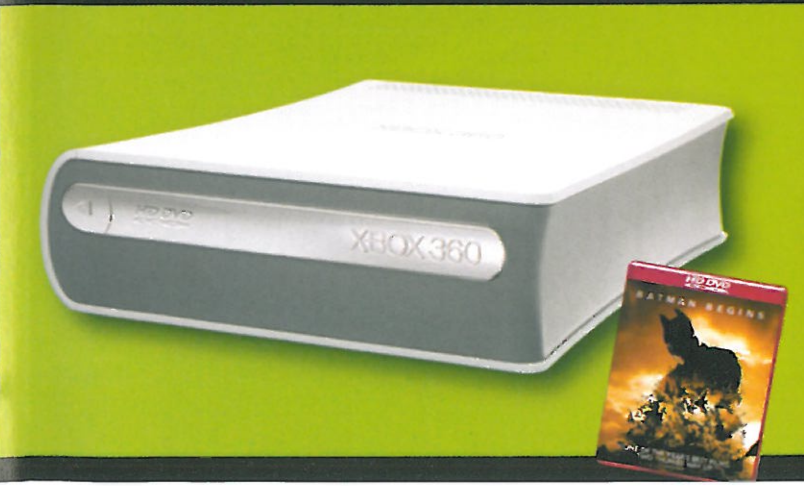
HDMI
Una claridad extrema y la foto perfecta. La Xbox 360 Elite presenta un video cristalino corriendo bajo una conexión digital sin pérdidas. En pantallas planas, esta es la conexión a usar.

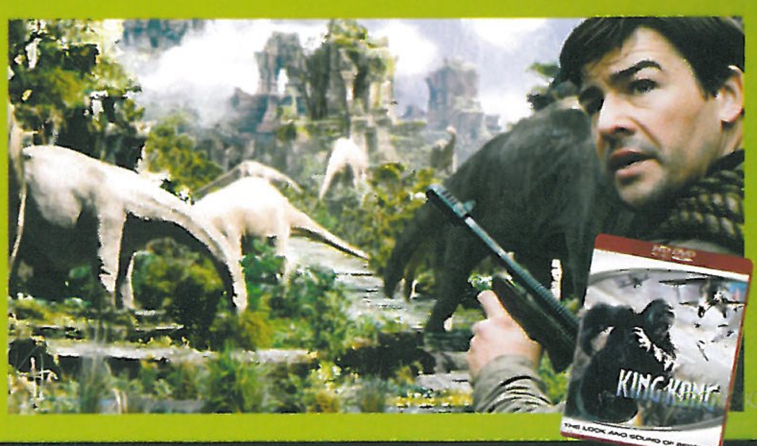


VGA
Internamente, la 360 está convirtiendo su imagen digital en analógica, para después ser reconvertida a digital por la pantalla. El resultado es una imagen con el 99 por ciento de la calidad del HDMI.



Componentes
Más o menos como el VGA, hay una pequeña diferencia en el uso del color, pero la resolución es la misma. Recuerda que puedes ajustar los niveles de color a través de tu propia pantalla.





¿CON QUIÉN VAS A PATINAR?



SKATE

¿Crees posible que la superproducción de EA pueda superar la mítica leyenda de Tony Hawk en su primera entrega?

EDITOR: EA **DESARROLLADOR:** EA **JUG:** N/A **XBOX LIVE:** COOPERATIVO Y VÍDEOS **LANZAMIENTO:** SEPTIEMBRE 2007

ACOSTUMBRADOS a un tipo de control que hemos estado practicando durante la última década, ***SKATE*** nos pone en medio de un verdaero reto, en el que lo más importante es, al menos al principio, no caerse de la tabla y besar el asfalto. La verdad es que en más de una ocasión tendremos que levantar nuestros huesos del suelo, porque tiraremos de recursos aquí inútiles y que heredamos de la infinita serie de juegos basados en *Tony Hawk*. Pero con eso y con todo, saldremos adelante y avanzaremos. Porque, sobre todo ***SKATE*** es un juego que permite simplemente patinar. No hace falta que cumplamos ninguna misión de las que nos encomiendan ni que desbloqueemos nuevos tricks. Todos nuestros movimientos están a nuestra disposición desde el principio: sólo hay que ser lo suficientemente hábil como para que los empecemos a hacer a base de mover los sticks en diferentes direcciones y con diferentes ángulos y velocidades.

SKATE es, evidentemente, un juego muy diferente a ese "otro" juego de patinaje tan conocido. Ofrece una cara más realista del mundo del patín y nos permite crear un personaje desde cero, en el que incluso vamos a imprimir una actitud a medida que avancemos con algunos de nuestros gestos, trucos o decisiones que tomemos. Es un título diferente. Más abierto, más libre, menos lineal, más dedicado a pasar horas y horas de experimentación... Como si no doliese caerse.



TONY HAWK'S PROVING GROUND

EDITOR: ACTIVISION **DESARROLLADOR:** NEVERSOFT **JUG:** N/A **XBOX LIVE:** N/A **LANZAMIENTO:** SEPTIEMBRE 2007

ESCAPANDO de lo que está haciendo el que va a ser gran competidor de ***Tony Hawk's Proving Ground*** este otoño, la franquicia de Activision se dedica a simplificar todavía más la mecánica de su título. Un juego que siempre ha sido acción empaquetada de la forma más divertida posible, a base de saltos imposibles y caídas para no contarlo, ahora, además, cuenta con facilidades para que cualquier novato coja el mando y se ponga a intentar trucos. Y lo mejor de todo es que cualquier podrá realizar los trucos que están disponibles en ***THPG***; de hecho, se contemplan 9 habilidades (8 de ellas son nuevas) que aprenderemos con poco que practiquemos. A partir de ahí será la repetición lo que haga que las desarrollemos con más y más calidad. Hasta que las desarrollemos a la perfección. Más cosas para el gran público será eso de poder tirar a la gente mientras patinamos. Aunque parezca una cosa tonta y que no viene a cuento, pronto no sólo le encontraremos sentido, sino que disfrutaremos de verdad viendo cómo algunos de los peatones vuelan —literalmente— hasta casi ponerse en órbita. ¡Genial! En muy pocos días podremos tener la oportunidad de probar el juego y daros una visión para el próximo número.





■ **CON DOS DEDOS:**
Si por algo destaca ***SKATE*** es por contar con un control sencillo y rápido. Está basado en el control de los dos sticks para controlar el cuerpo y la tabla... ¿Demasiado sencillo para profesionales?

■ **MÁS REALISTA:**
En lugar de crear unos entoronos con saltos imposibles, ***SKATE*** ha ideado un juego realista, en el que cada obstáculo parece real. Las caídas, por cierto, aquí no tienen tanta gracia.

■ **UNA CIUDAD INVENTADA:**
San Vanelona es una mezcla extraña de San Francisco, Vancouver y Barcelona. Coge un poco de cada para crear una gigantesca ciudad dividida en diferentes áreas.

Tanto ***SKATE*** como ***Tony Hawk's Proving Ground*** ofrecen un sistema de edición de vídeo que se convierte en una de las herramientas que más horas van a enganchar a los jugadores de estas entregas.

SKATE VS TONY HAWK'S PROVING GROUND

■ **TENDRÁS QUE APRENDER:**
Lo de ser un novato con Tony Hawk's no es un problema. Su control, basado en combos, es cada vez más complejo, pero la curva de aprendizaje está muy bien balanceada para que los novatos puedan entrar a ser parte del juego.

■ **PARAÍSO DEL SKATER:**
Todo es tan bonito y está tan en su sitio que parece imposible. Algunas leches veremos también este año..

■ **BORN IN THE USA:**
Las tres ciudades elegidas para esta entrega son Washington DC, Baltimore y Philadelphia.

LA XBOX, 50 DÓLARES MENOS EN EEUU

A PARTIR DEL DÍA 8 DE AGOSTO, Xbox 360 pasará a costar, en Norteamérica, 50 dólares menos en todos sus modelos. Premium quedará, pues, en 349,99 $, Core costará 249,99 $ y Elite, por su parte, quedará en 449,99 $.

Por lo que parece, la fecha de la rebaja no ha sido elegida al azar. Y es que coincidiría con el lanzamiento de la nueva entrega del juego de fútbol americano Madden NFL 08, el título deportivo más vendido año tras año.

La edición especial de Halo 3, por su parte, quedará en un precio aproximado de 399,99 $ y, como ya señalamos en su momento, presentará una carcasa con los característicos colores de la serie.

"El hecho de que hayamos mantenido el precio de nuestra consola durante más tiempo que cualquier otra plataforma, mientras consolidamos la posición de liderato, demuestra que los consumidores creen en Xbox 360". Así de rotundo y así de firme se ha mostrado Mitch Koch, uno de los vicepresidentes de la rama de marketing del gigante de Redmond en relación con el descenso de precio. Desconocemos cómo, cuándo y cuánto afectarán estos cambios a Europa, pero sin duda esta bajada de 50 dólares en su precio es una gran noticia para todos los usuarios.



»Esperemos que pronto podamos contar que en Europa la rebajan 50 €

NUEVAS IMÁGENES DE MOH: AIRBORNE



EN BREVE

ANUNCIADO DEAD ISLAND

Los chicos de Techland, el equipo de desarrollo responsable de *Call of Juarez*, trabaja actualmente en un survivial horror llamado *Dead Island*, que aparecerá en exclusiva para Xbox 360. El juego será un título frenético, que nos dejará en una isla repleta de zombies para intentar sobrevivir.

MÁS PRODUCTO PATRIO

El equipo madrileño de Revistronic, creadores de la aventura gráfica *The Westerner*, entre otros títulos, han anunciado el próximo lanzamiento de un juego de acción táctica en tercera persona, que, de momento, lleva el nombre provisional de Project WITCHES. El juego está desarrollado con su motor Revistronic Engine.

DEMO DE STRANGLEHOLD

Para que puedas comprobar por ti mismo el potencial del juego que decora nuestra portada de este mes, ya puedes descargar la demo de *Stranglehold* del bazar de Xbox Live. Descárgala y prueba un nivel en la piel del inspector Tequila, dentro del universo perverso y destructivo del director de cine John Woo.

ACTUALIZACIÓN OBLIGADA

Es muy posible que la próxima vez que conectes tu Xbox 360 a Xbox Live recibas el mensaje para instalar una nueva actualización en el sistema. Uno de sus principales motivos es preparar a la consola para funcionar con las nuevas guitarras inalámbricas que se avecinan para los inminentes lanzamientos de *Guitar Hero III* y *Rock Band*.

WOLFENSTEIN AL CINE

El productor de otras películas basadas en videojuegos, como *Silent Hill*, *Resident Evil: Extinction* o la inminente *Onimusha*, Samuel Hadida, ha confirmado que su próximo proyecto será llevar a la gran pantalla el genial shooter de id Software *Return to Castle Wolfenstein*. Una gran noticia para su legión de fans.


En exclusiva con
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en tu Menú:
Vodafone live! → Videojuegos
o enviando:
JUE STUN al 521
vodafone
DESCÁRGATE YA LA DEMO PARA XBOX 360 EN XBOX LIVE
PRUEBA
ESTO EN TU CASA
PELIGRO
STUNTMAN IGNITION
TRUCOS DE VÉRTIGO
ESCENARIOS MULTIJUGADOR
MANIOBRAS DEVASTADORAS
CONDUCCIÓN PRECISA
16+
www.pegi.info
Disponible en Agosto 2007
www.stuntmanignition.com
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
THQ
www.thq-games.es

EN DESARROLLO

CONTAMOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN FASE DE DESARROLLO

Pedazo de bugas que se gasta la banda en este juego.

EDITOR: EA **DESARROLLADOR:** EA **JUG:** 1-4 **XBOX LIVE:** TORNEOS ONLINE, PLANOS,... **LANZAMIENTO:** OTOÑO 2007


NUEVO JUEGO

NEED FOR SPEED: PRO STREET

Ser el rey del fin de semana es hacerse fuerte en los campeonatos... Ya no hace falta ser malo para ser el amo de la ciudad


NO ES POR VENDER HUMO, pero el próximo ***Need For Street Pro Street*** —que hemos tenido oportunidad de ver— le da tanta importancia a este elemento que se convierte en uno de los protagonistas del juego sin —seguro— siquiera quererlo. Los que sí han querido que fuera así son los desarrolladores, que le han dedicado alrededor de 18 meses al desarrollo y perfeccionamiento del gaseoso elemento.

Pero, por supuesto, ***NFS PS*** es algo más que su humo y el riguroso respeto a las leyes de la física. De hecho, este año el título se aleja de lo que hemos venido viendo. Se acabaron las enormes ciudades abiertas, los retos con quien nos encontrásemos y los polis persiguiéndonos (uno de los sellos de *Need For Speed*, por otra parte). En esta ocasión, tiraremos de circuitos, con un principio y un final en cuatro tipos de pruebas diferentes y que combinarán acrobacias, velocidad y control del vehículo por partes iguales.

Los diferentes circuitos que visitaremos estarán repartidos por medio mundo y divididos en tres zonas: América (la del norte, básicamente), Asia y Europa. Empezaremos por América y, a medida que puntuemos en determinadas carreras, podremos ir desbloqueando pruebas de la siguiente zona en una estructura piramidal, ya casi clásica en los juegos de carreras de coches desde que *OutRun* fijara el estándar.

»Se acabaron las ciudades abiertas y los retos con cualquiera que nos encontrásemos



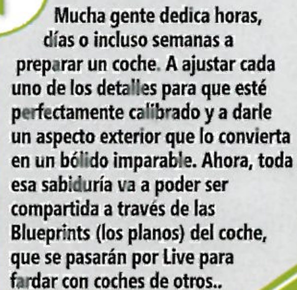


DESCONTROL

La sensación de descontrol se ha apoderado en cada uno de los intentos que hicimos con el juego. A medida que avanzábamos y cogíamos confianza, el coche también cogía más y más velocidad, y el terreno, por muy sencillo que pareciese, siempre se guarda un bache estratégicamente colocado. Como la versión final sea la mitad de difícil, el parque de mandos de Xbox 360 y las teles van a causar más de una baja en los próximos meses.



BLUEPRINTS PARA FARDAR DE COCHE



Mucha gente dedica horas, días o incluso semanas a preparar un coche. A ajustar cada uno de los detalles para que esté perfectamente calibrado y a darle un aspecto exterior que lo convierta en un bólido imparable. Ahora, toda esa sabiduría va a poder ser compartida a través de las Blueprints (los planos) del coche, que se pasarán por Live para fardar con coches de otros..



CULTURA DE TUNING

Este año, la construcción del juego está basada en campeonatos perfectamente legales y organizados. Nada de polis y cacos y persecuciones por las ciudad a medianoche. En esta ocasión acudiremos a festivales de tuning, en los que todo está perfectamente organizado. Música, diferentes tipos de pruebas para competir y los resultados al final del fin de semana... Puede ser suficiente un segundo puesto.



CONSTRUYE TU ARMA DE CUATRO RUEDAS

Hay quien no tirará de Blueprints, ni tendrá la posibilidad de hacerlo sin el Live. O hay quien dedicará sus horas a preparar los coches de otros. En las listas de ganadores aparecerá, esta vez, quién preparó el coche. Para estos existe un editor de los coches que ya llega hasta el máximo detalle de calibración, telemetrías, etc. Para los torpes, edición automática de los vehículos y a funcionar.

BUENAS NOTICIAS

XBOX 360 SE QUEDA SIN 'IV' HASTA 2008

Según 2K Games, el lanzamiento se producirá a lo largo del segundo trimestre fiscal de 2008, entre febrero, marzo y abril.

SI ESTABAS PENSANDO disfrutar a partir de octubre con tu tan esperado GTA IV, ya puedes ir olvidándote. Y es que, finalmente, será a lo largo del segundo trimestre fiscal de 2008, entre los meses de febrero, marzo y abril, cuando Niko Bellik, el nuevo protagonista de la saga, imponga su falta de escrúpulos criminales, en una grandiosa Liberty City inspirada en la ciudad de Nueva York. La explicación oficial es, en palabras de Strauss Zelnick, presidente de 2K Games, que "ciertos elementos de desarrollo necesitan más tiempo del inicialmente previsto, especialmente teniendo en cuenta el lanzamiento simultáneo del juego para dos plataformas muy distintas. Todos reconocemos que perfeccionar el juego es vital y puedo garantizar que la espera merecerá la pena". El caso es que a los poseedores de una Xbox 360 se nos ha quedado una cara que es mejor no comentar al conocer la noticia, ya que, primero, se suponía que IV iba a ser, al menos por un año, exclusivo en parte para 360. Y ahora vemos que no sólo nos hemos quedado sin el lanzamiento esperado, sino que encima hay que esperar hasta entrado 2008 para disfrutarlo. No estamos exagerando cuando decimos: "Querido Strauss, más vale que merezca la pena, porque después de generar tanta expectación no puedes dejar a tus miles de jugadores con esta cara".

¡XBOX LIVE ESTÁ QUE ECHA HUMO!

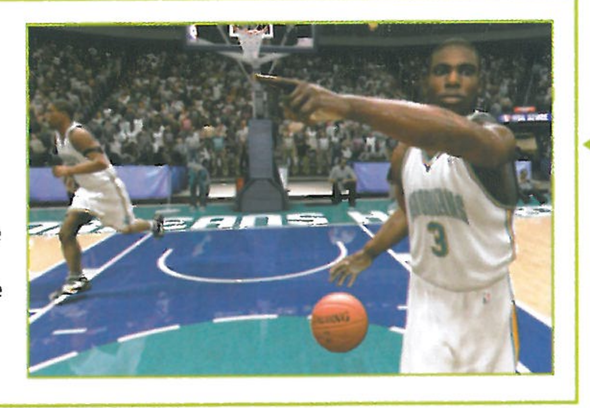
¡BOMBARDEO ARCADE!

Ha sido llegar el verano y se han vuelto locos en Microsoft, porque no han parado de lanzar nuevos títulos al bazar de Xbox Live Arcade. Nada más comenzar agosto llegó el genial **Marathon Durandal** (el precursor de Halo) y **Spyglass Board Games** y a lo largo del mes se lanzan otros tres juegazos. El más aplaudido en la redacción fue el clásico **Track and field**, el padre de los juegos deportivos y causante de las múltiples microfracturas que los miembros de esta revista tenemos en nuestros maltrechos dedos. Y qué decir del clásico de Dreamcast, **Ecco the Dolphin**, o de los geniales **Hexic 2** (mas puzzles) y **War World** (un genial título de estrategia de Ubi Soft). Y enseguida llegan **Streets of Rage 2**, **Super Puzzle Fighter II**...



NBA 2K8 SE DEJA QUERER

LA TEMPORADA DEPORTIVA COMIENZA y los principales títulos empiezan a aparecer. Llegan los juegos de fútbol más punteros y también los de basket. El pasado mes os enseñamos el aspecto que mostraba *NBA Live 2008* y, justo antes de cerrar este número, nos llegaron las primeras imágenes de su principal competidor, ***NBA 2K8***. Aquí va un aperitivo para todos los fans de esta saga, que se sigue superando.



FECHAS PARA QUAKE WARS

La QuakeCon 2007 fue suculenta en cuanto a anuncios oficiales, y uno de los más esperados fue el de la posible fecha de lanzamiento para *Enemy Territory: Quake Wars*. Llegará a Europa el 28 de septiembre en PC, y tendrá que esperar todavía hasta una fecha por determinar para su lanzamiento en Xbox 360.

LEFT 4 DEAD, RETRASADO

Tras los sonados retrasos de *Splinter Cell Conviction*, y especialmente de *GTA IV*, un nuevo título se une a la cada vez más larga lista de juegos previstos para 2008. En esta ocasión, se trata de *Left 4 Dead*, el juego de Turtle Rock Studios, que se caracteriza por contar con un modo cooperativo brutal.

LAS VOCES DE PES 2008

Konami ha confirmado que los periodistas Juan Carlos Rivero (que repite) y Julio Maldonado 'Maldini' (que se estrena) serán los locutores que retransmitirán los partidos en la versión española de Pro Evolution Soccer 2008. Cada uno de ellos ha grabado más de 25.000 palabras que animarán las partidas del juego.

NUEVO ESTUDIO DE DESARROLLO

Tras haber participado en la creación de títulos como *Saints Row*, *The Punisher*, *Red Faction* o *Red Faction 2*, Sandeep Shekar, Jiovanie Velazquez y Christopher Stockman, hasta ahora en las filas de Volition, han creado Blazing Lizard, un estudio que busca nuevos caminos. ¿Os imagináis hasta dónde pueden llegar?

FORZA 2 Y EL COCHE DE GENÉ

Microsoft ya lo anunció a mediados de agosto. Si tienes Forza Motorsports 2 y Xbox Live puedes acceder desde el Bazar a las primeras descargas del juego, entre las que se incluyen el espectacular Peugeot 908 con el que Marc Gené compitió en las 24 Horas de Le Mans y tres nuevos modelos de Nissan.

XBOX ARRASA EN LOS GAME CRITICS AWARDS

Los 11 títulos de Xbox 360 que han ganado superan a los que representan a PS3 y Wii juntos (un total de 9). ¿Todavía dudas sobre qué consola es mejor?

XBOX ARRASÓ EN LOS CONOCIDOS "Game Critic Awards", que han premiado a los mejores juegos del E3. Los títulos de Xbox 360 han logrado once premios, por delante de PS3, que ha acumulado 8 galardones y Wii, con uno. Los juegos más premiados han sido ***Rock Band*** de Electronic Arts y ***Mass Effect*** de Microsoft Games Studios. El primero ha sido elegido "Mejor Juego", "Mejor Hardware" y "Mejor Juego Social"; mientras que ***Mass Effect*** se ha alzado con los galardones de "Mejor Juego para Consola" y, por segundo año consecutivo, "Mejor Juego de Rol". Por su parte, ***Halo 3*** (Microsoft Games Studios) ha corroborado que el potente apartado online de las primeras entregas de la saga sigue intacto, y ha obtenido el premio al "Mejor Multijugador Online". Otros galardonados han sido: para ***BioShock*** (2K Games), como "Mejor Juego de Aventuras"; ***Call of Duty 4*** (Activision), como "Mejor Juego de Acción"; ***Burnout Paradise*** (Electronic Arts), como "Mejor Juego de Conducción", y ***Virtua Fighter 5*** para Xbox 360 (Sega), como "Mejor Juego de Lucha".
Además, Xbox 360 no sólo ha sido la consola que ha acumulado más nominaciones en total, con 38 frente a 29 de PS3 y 14 de Wii, sino que todos los títulos nominados a "Mejor Juego" saldrán a la venta para Xbox 360: ***Rock Band, Mass Effect, Bioshock, Call of Duty 4: Modern Warfare*** y ***Fallout 3***.



¡NO TE PIERDAS EL REPORTAJE SOBRE MASS EFFECT DEL Nº 11!



¿NUEVOS ROGUE TROOPER Y JUEZ DREDD?

JASON KINGSLEY, cofundador de Rebellion, adelantó la posibilidad de que lleguen nuevos videojuegos del ***Juez Dredd*** y ***Rogue Trooper***, dos de las licencias de 2000 AD que el estudio adquirió en 1999. Sobre la primera, Kingsley asegura que vendió bastantes unidades, si bien podían haberse optimizado las ventas de haber modificado el guión o haber incluido otros enemigos. Acerca de ***Rogue Trooper***, el cofundador de Rebellion afirma que se sorprendieron del éxito que obtuvo el título, lo que da a entender que pronto habrá noticias sobre nuevas versiones.

TIMESPLITTERS 4 YA ESTÁ EN DESARROLLO

SEGÚN CONFIRMÓ a la publicación online Kotaku el guionista Rob Yescombe, el equipo de desarrollo Free Radical está ya enfrascado en ***TimeSplitters 4***, si bien en la actualidad la firma está terminando su actual proyecto, ***Haze***, que saldrá primero en PlayStation 3 y posteriormente en PC y Xbox 360. Además, y para goce del personal, el juego mantendrá su gran dosis de sátira, esta vez a costa de los videojuegos.

EN DESARROLLO

CONTAMOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN FASE DE DESARROLLO

EDITOR: THQ **DESARROLLADOR:** VIGIL GAMES **JUG:** 1 **XBOX LIVE:** PORCONFIRMAR **LANZAMIENTO:** 2008

 NUEVO JUEGO

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

El Apocalipsis ha llegado, sólo la Guerra podrá salvar a la Tierra... Raro, ¿verdad?



SI EL APOCALIPSIS estuviera cerca, probablemente los jinetes de la susodicha serían los últimos a los que se debería recurrir. Pero para este primer juego, de Vigil Games, anunciado durante el pasado E3 de Santa Mónica, encarnaremos nada más y nada menos que a la propia Guerra que, tras sufrir una misteriosa traición, se ve abandonada en medio de una batalla entre ángeles y demonios, sin ninguno de sus poderes sobrenaturales, con la única ayuda de su destreza personal y las armas que encuentre por los entornos que recorra, ya sean una ciudad en ruinas, un abismo con salida en el mismo infierno o un pasaje celestial hacia el reino divino...

De este modo, tomamos el control de un beat´em up en que nuestra principal preocupación es reventar cráneos y patear traseros al más puro estilo *Devil May Cry* o *God Of War*, con sus combos interminables y movimientos finales. Las diferencias con sus competidores radican en la ambientación conseguida gracias a la participación de John Madureira, un veterano del mundo del cómic que se ha hecho cargo de esta obra, sabiendo dotarle de la personalidad propia del mundo de las viñetas, sin tener que recurrir a excusas como el cell shadding. Además, en lugar de ir de un sitio a otro, según nos guíe el argumento, seremos nosotros mismos los que decidamos el siguiente paso a dar, eligiendo las misiones y la mejor manera de resolverlas, adquiriendo habilidades, poderes...






La guerra tiene este aspecto.



ARMADO HASTA LOS DIENTES

El arsenal que nuestro jinete podrá utilizar va desde su útil y potente espada, hasta ametralladoras y otras armas actuales, por lo que irá bien servido en este aspecto. Pero es que además hay que añadir a su caballo (¿Qué sería de un jinete sin su montura?), que podremos utilizar como si de un arma se tratara, potenciando los ataques y realizando técnicas especiales verdaderamente útiles en combate.



QUE BONITO ES TODO

Si de algo puede presumir en este momento *Darksiders* es de un diseño prácticamente impecable, cercano a cómics como Hellboy o Sandman. El responsable de esto es el veterano John Madureira, artista obcecado en proporciones cuerpo-cabeza realmente exageradas. Técnicamente, a pesar de faltar más de un año para su lanzamiento, el juego brilla especialmente con los efectos lumínicos y brillos.



¿QUIÉN ES EL MALO?

Al comienzo del juego somos traicionados, junto a nuestros compañeros apocalípticos. Pero no sabemos por qué ni por quién. Tampoco sabemos el destino sufrido por los 3 jinetes restantes: Muerte, Pobreza y Anticristo. Una de las facciones en guerra, ángeles o demonios, es quien nos tendió la trampa. ¿Serán las criaturas celestiales o los habitantes del averno los que han tejido un plan para hacerse con la tierra?



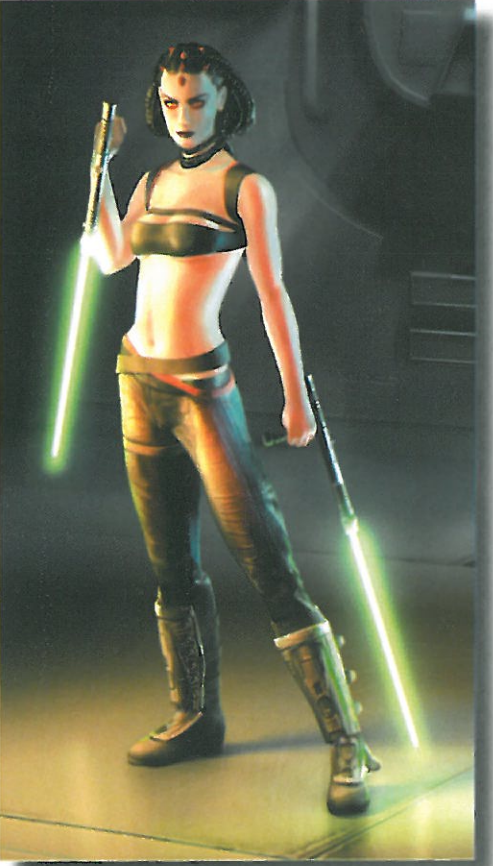
ENEMIGOS GORDOS

Cuando de enemigos infernales y fuerzas del averno estamos hablando, nada mejor le puede sentar a un beat'em up que llenarse de enemigos finales de fase de proporciones bíblicas. Aquí no nos va a defraudar *Darksiders*, ya que los bichos que podemos ver en sus tempranas imágenes tienen un tamaño bastante gigantesco. Y eso que el espadón de la Guerra tiene el tamaño de medio estado de Wisconsin.

INPUT
Entrevista

Hemos viajado a Londres con la 501st Spanish Garrison para ver lo último del juego de Activision













Star Wars: El Poder de la fuerza



¿Qué elementos son el foco principal del desarrollo de Star Wars, el Poder de la Fuerza?
Como productores del juego queríamos que no se tratase sólo de un juego con una buena historia, en el que el jugador se dedica exclusivamente a leer, sino que además de ser absorbido por el argumento, tenga la capacidad de intervenir en la historia. Para ello vamos a contar, por ejemplo, con una gran captura de movimientos, que hagan que el jugador se sienta muy integrado en el juego. Se trata de que el jugador juegue el juego y la historia le vaya llegando casi sin darse cuenta.

¿Y eso al final se traduce en...?
Nuestro objetivo final es la accesibilidad. Desde el primer día estamos trabajando en crear un control que permita esto: accesibilidad. No queremos que sea de esos juegos imposibles, sino todo lo contrario, que sea pillar el mando y ya saber jugar. Las magias, el uso del poder la Fuerza se va a basar en tan sólo tres botones, nada de tener que navegar por interminables menús para elegir qué poder queremos usar. Es decir, veo algo, interpreto qué es lo que tengo que usar, le doy al botón y lo uso. Ya está.
Todo lo que queremos del juego es que sea tremendamente accesible. No queremos un juego lleno de decisiones a través de menús, sino un juego basado en la Fuerza y que nos permita hacerlo todo desde los botones principales del mando de la consola.
Con el sable láser va a ser lo mismo, muy fácil de usar, de cargar, de ir metiéndole elementos que lo mejoren. Incluso va a haber más cosas, como coger ropas y utilizarlas.
No va a hacer falta que memoricemos un millón de habilidades que tendremos que combinar, etc. Se trata más bien de acción mucho más directa. Queremos que la gente se sienta como un auténtico Jedi, por la ambientación, las cosas que puede hacer y la facilidad con la que las puede hacer.

¿A lo largo de cuántas horas va a desarrollarse el juego?
Es realmente difícil predecir algo así. Depende un poco de lo mucho que quieras profundizar. No lo hemos calculado. La idea inicial es que la gente lo pase tan bien utilizando la Fuerza que decida volver a niveles anteriores a utilizar sus últimas habilidades aprendidas. Pero al mismo tiempo queremos que el juego sea lo suficientemente largo como para que la gente que lo juegue sólo una vez experimente una aventura realmente rica. Mi mujer nunca va a jugar de principio a fin un RPG de cuarenta horas. Esperamos que este juego se pueda jugar entero igual no sólo una de las ciudades, pero si un par de ellas y conseguir encontrar un sentido entero a la historia. Experimentar qué es lo que ha pasado en esta aventura. El papel de los diseñadores de nivel es muy complicado en este aspecto para conseguir que cada vez que volvamos a repetir un nivel sigan existiendo cosas que hacer.

¿Estás familiarizado con el universo de Star Wars y con los videojuegos? (al actor)
Uno de los primeros juegos a los que jugué fue Diablo. Suelo jugar videojuegos. Y, por supuesto, a todos los juegos que han ido apareciendo de Star Wars. Cuando me enteré de que iba a haber una audición para coger a un actor que hiciera del Aprendiz Secreto dije que tenía que ser yo. Siempre he sido muy fan de Star Wars. Así que fui y bueno, me contrataron.

¿Qué os hizo confiar en Sam para hacer de Aprendiz Secreto?
Si fue contratado fue precisamente porque, además de ser un buen actor, sabía cómo se desarrolla el universo de Star Wars, lo cual era muy importante para nosotros. Luego empezaron las entrevistas llenas de preguntas absurdas, pero sólo para comprobar que Sam no sólo sabía suficiente de Star Wars, sino también de videojuegos. Y también, porque como Sam conoce a una persona dentro de LucasArts, diseñador de sonido, queríamos asegurarnos de no estar dejándole pasar por eso. Pero llegó una de las pruebas de una de las escenas, que está en el guión del juego, que se basa en una meditación. Todo el mundo que probamos era metido en una cámara cerrada y allí mismo meditaban. Pero Sam le dio un toque distinto porque, al saber algo sobre lo que significa la Fuerza y lo que podía sugerir una meditación en ese estado, ofreció una cara de la meditación mucho más violenta, cargada de agresividad. Simplemente nos dio la pista de que entendía lo que significa ser un Jedi y la agresividad que eso implica.

> »No hará falta que memoricemos un millón de habilidades diferentes

INPUT Mensaje recibido

La oportunidad de tu vida para darnos tu opinión acerca de los juegos, la consola, tus amigos...

AUTOR: OXM Maeso



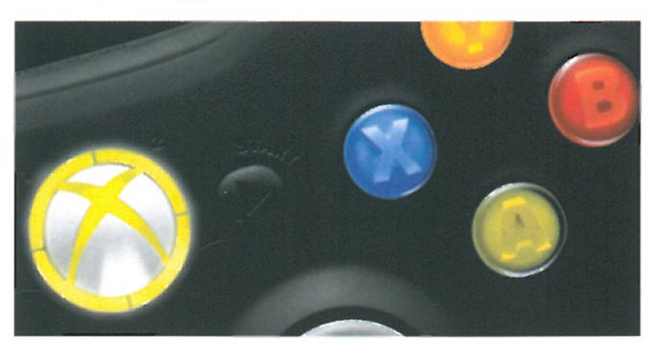
Pasándose al lado oscuro...

Hola amigos. Antes de nada, felicitaros por vuestra gran revista, que compro todos los meses, ya que me encanta, al igual que mi preciada Xbox 360. Mañana vendrán los del UPS para llevarse mi blanquita al SAT (Alemania). Aquí van mis preguntas. Y gracias de antemano.

Estoy pensando en comprarme la Xbox 360 Elite, pero me gustaría saber si Microsoft ha realizado en ella algo para solucionar lo de las tres luces rojas. Otra pregunta es cómo voy a pasar todo lo almacenado en mi disco duro, de 20 gigas, al de la elite, de 120 gigas. Y la última pregunta es si mantendré los meses de Xbox Live Gold y los Puntos Microsoft que tengo en la antigua consola. Un saludo.

Eloy Leal

Pues, en teoría, todas las versiones de Xbox 360 que salen al mercado (tanto Elite como standar) han corregido ya el molesto fallo de las luces rojas. Al menos, eso es lo que afirman desde Microsoft. Respecto a tu segunda pregunta, no tienes por qué dejar de utilizar tu disco duro de 20 Gb: puedes conectarlo siempre que quieras a tu Elite. Y en cuanto des de alta tu misma cuenta del Live en la Elite disfrutarás de sus beneficios.



Un lector ha recogido el guante que lanzamos y nos ha dado con él en la cara

En vuestro último número de la revista, había un apartado en ¡JUEGA YA! del Virtua Tennis 3, en el que ponía: "NUESTRO RÉCORD. Hemos conseguido ganar a Federer con nuestro Rafa Nadal en tan sólo 2 minutos y 8 segundos, con un 2-0. Superadlo, si podéis." Bueno, pues quería comunicaros que, de momento, ese récord está superado. Quiero decir con esto que conseguí derrotar a Federer con nuestro Rafa en tan sólo 1 minuto y 25 segundos, con un 2-0. Además de conseguir un 75% de servicios en Máx. y un punto de mate. Os mando tres fotos para que lo veáis

Bueno, para finalizar, querría deciros que me encanta vuestra revista, pero que creo que igual deberíais hacer menos concursos y sorteos con el móvil y alguno más mensualmente, poniéndonos a prueba con la Xbox 360, que es lo que verdaderamente nos gusta. Un saludo.

Antonio Merino Pitarch

Pues tenemos que darte la enhorabuena, Antonio, ya que has batido al paquete de Xcast, que fue quien lanzó el desafío en su análisis de la demo de Virtua Tennis 3, incluida en el pasado DVD. Él se lo ha buscado. Así ha quedado en ridículo delante de todos los lectores. ¡Cómo te lo agradecemos!

En cuanto a tu sugerencia sobre los concursos, nos parece una gran idea. De momento, este mes ya os hemos lanzado el desafío de curraros un buen coche con Forza Motorsport 2 para ganar un pack exclusivo del juego. A partir de ahora, esta modalidad de concurso se repetirá en nuestras páginas. Eso, seguro.







JUEGOS 'YANQUIS'

Fernando Nomura

Me gustaría que hablaráis en alguna ocasión sobre los juegos americanos que son compatibles aquí. Por ejemplo, el Madden, que aunque no tiene muchos seguidores aquí, es un buen juego.

Los juegos NTSC (americanos) no son compatibles con las consolas PAL europeas. Y lo sentimos, pero el Madden hace tiempo que no se lanza por estas tierras. Un saludo.



JUEGOS DOBLADOS

Iván Navarro

En el apartado donde analizáis los juegos podríais poner un dato fundamental hoy en día, ya que a veces nos llevamos algún que otro susto: el idioma del juego.

Casi siempre damos información sobre el idioma del juego en el texto general del análisis, pero igual no es mala idea crear una ficha donde se especifique el idioma de textos y voces.



¿QUÉ JUEGO COMPRO?

Marc B.

Hola. Me llamo Marc y tengo 11 años. Quiero que me ayudéis porque de aquí a muy poco es mi cumple y estoy entre Armored Core4, Transformers, The Darkness o esperar a FIFA 08. Los que me van a mí y a mis amigos son de acción.

Pues si te va la acción nuestra recomendación es The Darkness o, mejor aún, Bioshock... Aunque si quieres esperar a FIFA, pues eso es otra historia.

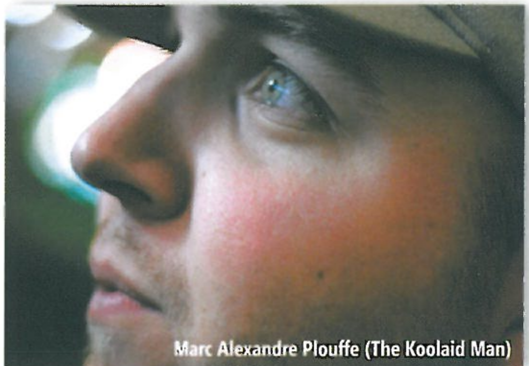




INPUT ENTREVISTA

Vuestras preguntas las responde Marc Alexandre Plouffe, un afortunado 'beta-tester' de *Naruto: Rise of Ninja*







Marc Alexandre Plouffe (The Koolaid Man)

¡ENVÍA TUS PREGUNTAS SOBRE NARUTO!

Seguimos teniendo a nuestra disposición al equipo de desarrollo. Para el siguiente número podéis mandar vuestras preguntas sobre los últimos pasos en el proceso de desarrollo de *Naruto: Rise of Ninja* a: *xbox360@recoletos.es*

¿Cuál es el trabajo real que desempeña un probador de videojuegos? (José, Cádiz)
La responsabilidad de un miembro del departamento de Control de Calidad (así es como lo llaman en Ubisoft) es la de encontrar y notificar todas y cada una de las anomalías (Bugs) que encuentre en el juego a lo largo de las largas jornadas probando el título. Hay que asegurar el mayor nivel de calidad en la jugabilidad para contentar a la comunidad de jugadores (a la que pertenecemos).

¿Qué es lo mejor y lo peor de trabajar como beta-tester? (Amaya, Madrid)
Lo mejor, es fácil: estar todos los días trabajando con gente que está tan loca como yo por los videojuegos. Lo peor, uhm... Creo que no tiene nada de malo.

¿Pero tus opiniones y sugerencias afectan directamente al desarrollo del juego? (Paco, Zaragoza)
Esto realmente depende del proyecto en el que estés trabajando. Con algunos títulos hay mayores restricciones o menos tiempos de prueba para hacer cualquier cambio. En el caso de Naruto tengo que decir que el equipo de desarrollo está muy pendiente de nuestro trabajo. Muchas de nuestras ideas ya están incluidas en el juego. Tienes que comprender que la mayoría de nosotros somos fans de los mangas y anime de Naruto desde hace más de tres años, por lo que somos muy perfeccionistas con nuestro trabajo de testeo en este juego.

¿Sufres, a veces, con tu trabajo o es tan divertido como parece? (Sergio, Palma de Mallorca)
Es tan divertido como parece, y no estoy bromeando. Hay días que se hacen muy largos y que puedes acabar muy cansado, pero estás trabajando con algo que te gusta mucho, y la comunidad de jugadores, al final, valora tu esfuerzo. Creo que este trabajo es de los mejores que existen.

¿Cuál es el fallo más común que encuentras en un juego, y el más gracioso? (Manuel, Cáceres)
Lo más común es chocar con muros invisibles en el juego o, al contrario, que el personaje atraviese elementos. También es común caernos en un abismo justo al borde de los escenarios. Los más graciosos suelen ser poses absurdas o que el personaje salga volando sin ninguna razón.

¿Y te apetece jugar en tu casa? (Marcos, Salamanca)
Por supuesto. Creo que para ser un buen probador de videojuegos, éstos tienen que ser una parte de tu vida. Yo estoy jugando todo el tiempo, con juegos de 360, de Wii y hasta de la primera Playstation. Ahora mismo, en casa no paro de jugar a Guitar Hero II.



»La mayoría de los 'tester' somos fanáticos de los mangas y el anime de Naruto



EL DECÁLOGO DEL BETA-TESTER

1. **Ser muy reactivo.**
2. **Adaptarse bien a los cambios.**
3. **Ser muy observador.**
4. **Terner paciencia y ser riguroso.**
5. **Tener facilidad de comunicación.**
6. **Ser capaz de trabajar bajo mucha presión.**
7. **Tener buen humor y pasarlo bien trabajando en equipo.**
8. **Ser capaz de hacer hasta malabares con el control de Xbox 360 con una sola mano.**
9. **Digerir bien la comida rápida (sobre todo pizza, pollo...).**
10. **Amor incondicional por los videojuegos.**

LAVADO DE CEREBRO



Álvaro Menéndez, director de www.freeki.es



No termino de comprender muy bien el mercado español de los videojuegos. Bueno, en realidad sí lo comprendo, pero me sorprende en muchas ocasiones. Tenemos en España dos grandes consolas de nueva generación que luchan por copar los puestos de ventas. Cada una de ellas tiene sus características clave, pero, si nos fijamos en su catálogo de juegos (lo que de verdad importa al fin y al cabo), una de las plataformas cuenta con una ventaja temporal ineludible y con un listado de lanzamientos para estas Navidades para quitar el hipo (Bioshock, Mass Effect, Halo 3, Blue Dragon...).
Aún así (según un viejo proverbio del sector), "España es un país Sony". Sólo hay que acudir a las listas de ventas de hardware para comprobar que, con sólo unos meses en el mercado, la PS3 está alcanzando sin problemas las cifras que Xbox 360 tiene en España. Evidentemente, mucha gente compra más con el corazón que con la cabeza y el hecho de que muchos compradores asimilen la palabra "consola" a "Playstation" ayuda también. No en vano, la campaña constante de marketing de Sony ha conseguido que su consola (sea la que sea) esté "bien vista". Y eso es en lo que ha fallado Microsoft.
No se puede hacer una campaña que tenga en cuenta a Europa como un todo, porque no es así. Se necesita mostrar la consola, que el tío medio de la calle sepa que puede comprarse una máquina de nueva generación por algo más de 300 euros y se necesitan juegos que no sólo atraigan al hardcore gamer, sino también a los que buscan algo más que encerrarse solo en casa.
Microsoft está dando pasos hacia una nueva concepción de su consola. Sólo hace falta que el usuario se dé cuenta de lo que se está perdiendo, que es mucho y muy bueno.

COMUNIDAD

"MENÚ HALO 3, CON PATATAS Y BEBIDA TAMAÑO LEGENDARIO"



Coincidiendo con el lanzamiento de Halo 3, la cadena Burger King va a lanzar un 'Menú Halo 3', que incluirá un vaso de bebida gigante y un envase de patatas, ambos decorados con motivos del juego. Esta promoción podrá disfrutarse, al menos, en Estados Unidos. No sabemos si cundirá el ejemplo en nuestro país. Así que no bajéis al burger a pedir un combo Halo 3, que igual os echan a patadas.



CONCURSO

AVISO SOBRE LAS TARJETAS M. POINTS

Sabemos que habréis echado de menos ver la relación de los 50 ganadores de las tarjetas de 1.000 Microsoft Points que sorteábamos en el número pasado, pero como dijimos en su momento, éstas eran para disfrutar en verano, por lo que los ganadores fueron contactados y recibieron su premio, que a buen seguro ya han 'fundido' en estas semanas. Por esta razón no hemos publicado la relación de ganadores.

GANADORES DEL CONCURSO DE HALO 3

Ya ha llegado casi el mes de septiembre, el mes de Halo 3, y para celebrarlo nos disponemos a regalar, así por la cara, una Consola Xbox 360 Edición Especial Halo 3 y cinco Ediciones Legendarias de Halo 3. Y ya lo avisamos, no podremos mandar estos sustanciosos regalos hasta después del lanzamiento del juego. Así que, hasta entrado octubre, no esperéis en la puerta al cartero.

¡Enhorabuena a los premiados!

Mario Onrubia (Madrid) - Xbox 360 Ed. Halo 3
Elena Verón (Málaga) - Halo 3 Ed. Legendaria
Ignacio Galán (Zamora) - Halo 3 Ed. Legendaria
Rubén López (Mojácar) - Halo 3 Ed. Legendaria
Ernesto Narváez (Murcia) - Halo 3 Ed. Legendaria
Manuel Martín (Lugo) - Halo 3 Ed. Legendaria





BLUE DRAGON ES...



SirBruce **www.xboxmaniac.com**

...del montón pero me gusta tanto como la nocilla y como las tardes en que podía pasarme horas delante de la tele. Disfruto de él como cualquier otro friki del mismo montón que aún no se ha cansado de Akira Toriyama. ¿Qué pasa, que porque no cambie de estilo desde... -¿siempre?- voy a dejar de sentir atracción e interés por sus personajes estereotipados? Pues no, no tengo inconveniente en soportar el mismo sistema de combate que ha demostrado ser totalmente válido desde tiempos inmemorables. Tampoco voy a quejarme de unas magias que se repiten porque sí, ni de los movimientos eternos que parecen un homenaje a Benji Price. Si el juego me engancha es porque tenía sed de Toriyama, de Sakaguchi y de Uematsu. Si hasta tiene de todo en la banda sonora...

Pero claro, ¿yo y cuántos como yo? Más de los que creía. Eso sí, sobre todo después de ver cómo se pasaban tres veces la demo de Blue Dragon delante de mí entre dos maniacs que aún tienen PlayStation, y que luego jugaron a Eternal Sonnata y encontraron un sistema de combates infinitamente mejor que en la obra de Mistwalker... pero claro, con la larga sombra del dragón en Xbox, caemos como encantados por El Mago. Para los que celebran la despedida del maestro de lo simple, enhorabuena, parece que la noticia de su retirada no es del todo falsa. Para los demás, mi más sentida enhorabuena, porque tanto para los que se ponen delante de una caca gigante por primera vez, como para los seguidores del Doctor Slump o Kame Hames, Blue Dragon es más de lo que cualquier usuario de Xbox podría haber soñado hasta hace un par de años.


Lo hemos jugado... ¡Y lo queremos!



Timeshift

TIMESHIFT

EDITOR: VIVENDI | **DES:** SABER INTERACTIVE | **JUGADORES:** 1-8 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 80%

XBOX LIVE: MULTIJUGADOR | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

LANZAMIENTO: OCT 2007

Después de muchas horas con otros shooters, hacía mucho que no me encontraba con un arma tan poderosa. Aprendamos a ser amos del tiempo.



Reflejos, calma y una segunda oportunidad. Vestirse con el traje Beta en esta frenética persecución del Doctor Krone ofrece esas tres cosas, sólo que ellos lo llaman: control de la cuarta dimensión. Control del tiempo.

No os voy a contar nada de la historia de ***Timeshift*** -entre otras cosas porque metido en faena apenas me ha interesado-, pero sí que os voy a relatar lo que se siente cuando eres amo del tiempo: Poder. Lo de los reflejos viene porque el hecho de ralentizar el tiempo, bueno hace que cualquier otro que tengamos enfrente sea vulgar. Mientras intenta apuntarme, le rodeo; mientras sus balas vienen hacia mi, yo ya le he descerrajado un cargador enterito y lo cuento entre los que lo intentaron.

La calma la consigo deteniendo el tiempo. Qué placer, verles, inocentes, probando suerte... fracasando. Detener el tiempo me permite pensármelo dos veces, idear la forma más correcta de acabar con todos los que me rodean. Uno a uno. Sin prisa. O la forma de escapar de ellos sin ser visto, como si fuese un fantasma. Ahora estoy aquí... ahora ya no. Estoy detrás tuya y no te lo explicas.

Las segundas oportunidades son regalos divinos. Esa granada que no vi venir... ¡ups, ahí va de nuevo! Ese pasadizo por el que yo debía pasar y cayó derribado, ahí está completamente reconstruido. Gracias. ***Timeshift*** permite esto y mucho más, es un constante laberinto de niveles bien definidos en el que no basta con apretar el gatillo. Hay que saber hacia dónde disparas y si esa bala ha salido en el momento oportuno o hay otra que está viniendo hacia ti desde otro punto del mapa. Al clásico shooter ▸▸

Dispara sobre un objetivo con el tiempo parado y cuando todo vuelva a ser normal, no esperes poca sangre... será un festín.

en primera persona se le une un componente de puzzle muy interesante y atrevido. Al principio me veía disparando a todas partes, viendo soldados enemigos saliendo de demasiados sitios a la vez y con situaciones totalmente ingobernables. Lo puedes tomar así, como un shooter frenético. En realidad no lo es. Lo que tienes que hacer es pensar qué es lo que te hace especial, diferente, qué habilidades te diferencian del resto: tú controlas el tiempo y ellos no. Pero eso no basta, porque este control del tiempo es limitado. En cualquiera de estas capturas ves que en la parte superior izquierda un "hud" indica con una barra azul la cantidad de "control del tiempo" que tengo. Al activar

Un radar indica las posiciones enemigas en rojo y aliados en azul.

cualquiera de los tres controles (ralentizar, parar o regresar) esa barra disminuye y en cuanto llega al final (cosa de segundos) todo vuelve a la normalidad y luego vuelve a recargarse poco a poco. Lo bueno es saber que puedes ralentizar la situación durante más tiempo que detener la escena completamente por lo que dependiendo de la situación utilizarás uno u otro según te convenga.

Lo que definitivamente redefine el concepto de shooter al uso es que no siempre hay gente a la que disparar, en determinadas zonas los puzzles nos harán utilizar las habilidades, no para matar a nadie, sino para superar barreras físicas como por ejemplo: andar sobre el agua, cruzar una cortina de fuego, sortear un enjambre de alarmas activadas por rayos láser o, simplemente, evitar que una puerta se cierre antes de que seamos capaces de cruzarla. Eso que siempre hemos llamado puzzles en los juegos de aventuras y que requieren

»En algunas zonas usaremos el tiempo, no para matar a nadie, sino para superar barreras físicas

Y ANTE TODO... PULSO

Una de las cosas que más nos están gustando de Timeshift es que a pesar de contar con un complejo sistema de control del tiempo para manejar toda la solución de cada uno de los niveles, hace falta ser bueno disparando. La puntería sigue teniendo un protagonismo clave en el título. Tanto en las situaciones de melé en las que las escopetas se hacen clave, como en los tiros desde la larga distancia con rifles de francotirador. Por cierto, si ves un rayo rojo que pasa delante tuya... sí, te están apuntando.

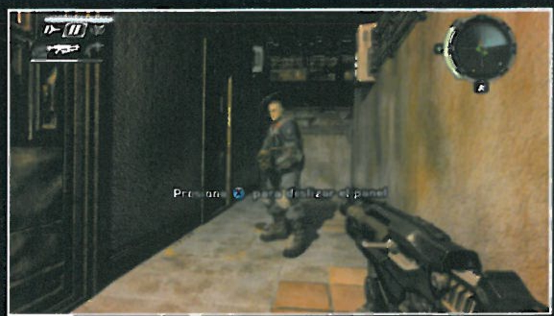






exprimir el coco mínimamente. Pero volvamos a los tiros y a otro de los usos del traje Beta que permite controlar el tiempo: la munición. Más amenudo de lo que estamos acostumbrados en otros shooters, me he visto con el cargador vacío. Cargando con tres armas distintas (una pistola, un rifle de francotirador y un subfúsil, por ejemplo... aunque el rango de armas es algo mayor y a éste se unen las granadas) y sin nada de plomo para "distribuir". No fácil, pero





»Resulta efectivo ralentizar la escena, eliminar a un contrario, quitarle su munición y cargar el arma... ¡me encanta! Es tan ruín.

efectivo, resulta ralentizar la escena, eliminar a un contrario, quitarle su munición y cargar mi arma... ¡me encanta! Es tan ruín. Todavía más alucinante es ver a una pareja hablando, acercarse por detrás con sigilo (agachando al personaje), detener la escena, acercarse más hasta que aparezca la frase de "Coger arma presionando X".

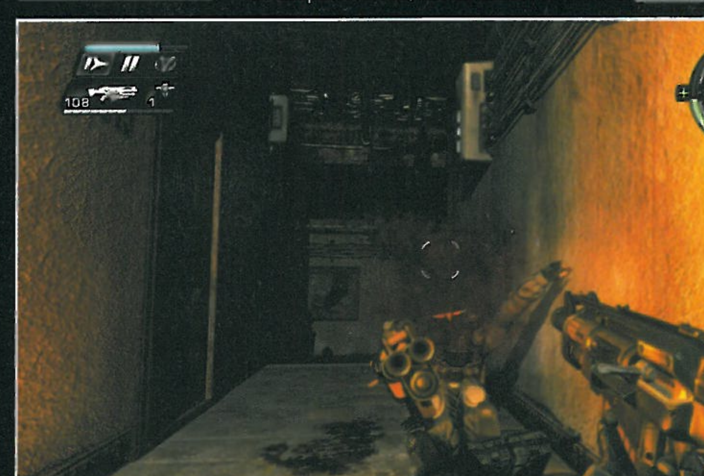
Ni hay que decir que para todo este tipo de operaciones hay que estar muy seguro de lo que se hace, controlar que no hay nadie más en los alrededores, fijarnos en que tenemos una zona de cobertura cercana para meternos detrás en cuanto el tiempo empiece a correr de forma habitual y hacerlo con decisión, no valen medias tintas o estás muerto. Y entonces ya no habrá botón de Rewind sobre el que pulsar.

Porque otra cosa no, pero una vez alcanzado, poco he podido hacer. Si un enemigo te descubre, en seguida aparecerán el resto rodeándote de una tormenta de fuego intenso de la cual será muy difícil escapar. Haz malabares con tu "disfraz temporal" y escapa como puedas, pero lo tienes crudo. Lo que sí he notado es que si vas poquito a poquito, haciendo las cosas de una forma más o menos ordenada, las sorpresas son mínimas. Y me refiero a la inteligencia artificial. Siempre, repito, siempre, los "malos" han ido apareciendo por el mismo sitio y en el mismo orden. Da igual lo que tu hagas... sólo si te saltas a un par de ellos, luego te los encuentras en la espalda. Pero si no, resulta muy previsible. Esto es de agradecer y, de hecho, le da lógica a la estructura del juego. Me explico. Digamos que llegas a una explanada en la que salen rivales desde diferentes puntos. Te consiguen derribar la primera vez por tu inexperiencia. A medida que vas conociendo el mapa vas creando toda una "coreografía" en torno a lo que sabes que ocurrirá, convirtiendo el shooter

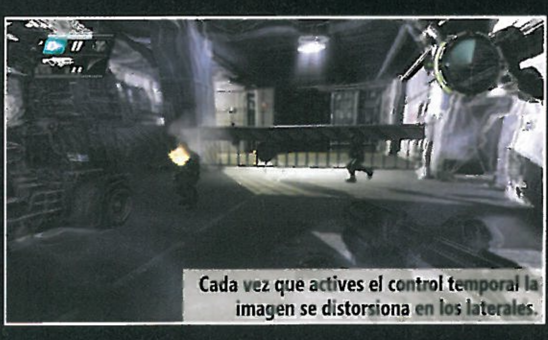
GORE HECHO CON CLASE

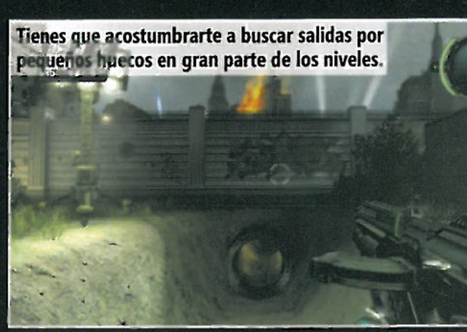
Se puede organizar una escabechina con mal gusto o hacer que la sangre siga el ritmo de la música de tus armas y todo parezca una coreografía al más puro estilo de la película de '300'. En este título la cámara lenta se une con sangre y miembros segados para crear arte en movimiento.


El gatillo izquierdo sirve como arma secundaria o como zoom .



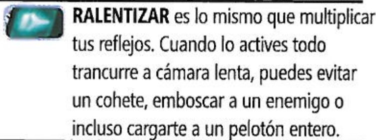

Habrá lluvia, escenarios subterráneos, galerías, ciudades o campo abierto.


Cada vez que actives el control temporal la imagen se distorsiona en los laterales.


Tienes que acostumbrarte a buscar salidas por pequeños huecos en gran parte de los niveles.

CONTROLAR EL TIEMPO

EN REALIDAD TODO SE REDUCE a sostener el botón superior izquierdo para que aparezcan en pantalla las tres opciones: ralentizar, detener o regresar en el tiempo. Luego será todo mecánico.

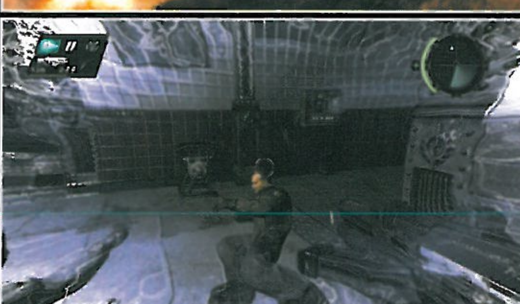


RALENTIZAR es lo mismo que multiplicar tus reflejos. Cuando lo actives todo trancurre a cámara lenta, puedes evitar un cohete, emboscar a un enemigo o incluso cargarte a un pelotón entero.

DETENER es como sorprender. Podemos cambiar de posición, infiltrarnos sin ser vistos, superar barreras de láser, fuego, agua o disparar con suficiente acierto sobre cualquier objetivo.

REGRESAR lo que conlleva es que todo vuelve hacia atrás menos nosotros, por lo que podemos evitar que una granada nos golpee o cruzar un puente que acaba de derrumbarse, por ejemplo.









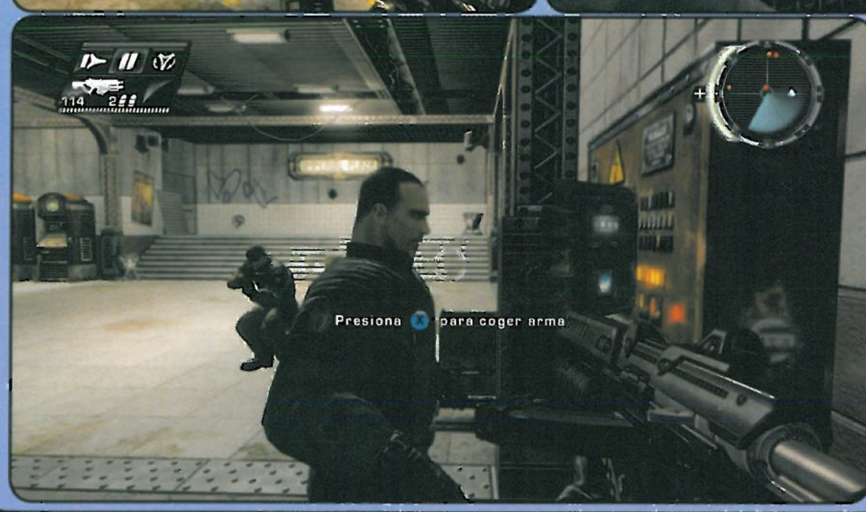
»Una muchedumbre de enemigos cargados con armas hasta los dientes serán el menú para los que prefieren improvisar



ACCIONA, ARMA Y DESARMA...







En multitud de ocasiones aparece en pantalla la opción de presionar el botón azul (X) para realizar acciones sobre objetos. Normalmente se refieren a activar palancas, girar pomos, coger armas, subir a una torreta, pero también, si nos acercamos con sigilo sobre un enemigo, para desarmarle. Cuando esto ocurre, veremos como el rival se arrodilla y pide clemencia... tu verás, pero nosotros no hemos tenido piedad.

en un juego de memoria lleno de sangre por y pedazos de rebeldes por todas partes. Algo así como: *Un paso, malo a la izquierda disparo, ralentizo, mato, mato y mato, giro 180 grados, al fondo un francotirador, granada, cuidado el tanque, granada, detengo el tiempo, mato, mato y mato,...* al final el éxito se convierte en un baile espectacular y precioso. Oigan, para los que prefieran la improvisación... una muchedumbre de enemigos cargados con armas hasta los dientes les esperan, así que no creo que esos tengan problemas... Yo prefiero pensármelo un poco y salir con las cosas claras al campo de batalla.

Timeshift combina ambas cosas y ofrece un experiencia de juego completísima y poco habitual. El hecho de pensar que si lo hubiese hecho de otra manera todo hubiera ido mejor me ha hecho intentarlo una y otra vez en determinadas fases del juego. Es cierto que al principio cuesta cogerle el ritmo, pero luego... ¡qué vicio! Estoy deseando ver la versión definitiva, con las escenas cinemáticas completas porque en esta ocasión aparecen sin texturas... incluso puede que me interese algo por la historia que cuenta (algo de un físico que intenta hacerse con el control del mundo a través del uso de un traje que permite viajar en el tiempo: el traje Alpha, y nosotros persiguiéndole con el traje Beta... que está mejorado).

Nos dejamos mucho. Un multijugador con partidas de hasta ocho personas... Estamos deseando ver cómo es eso del control del tiempo entre varios. Me llama la atención ver cómo han resuelto un fenómeno físico tan complejo... ¿Y a quién no poder detener el tiempo y distorsionarlo a su antojo?

SI ME OIGO, SIGO VIVO

Algo que nos deja bastante perplejos en Timeshift es que no aparecen señales en el hud sobre el estado físico. En pantalla obtenemos visión borrosa, pero todas las señales de escasa actividad vital vienen dadas por los sonidos que salen de nuestro protagonista... Imposible jugar sin sonido.

La batalla esta por comenzar... nunca tu sombra fue tan poderosa

12+
www.pegi.info

Microsoft game studios

ARTOON

MISTWALKER





En lo más profundo de tu interior existe un gran poder. Un poder que debes dominar para dirigir tu estrategia, vencer a tus enemigos y cumplir con tu destino. El poder de Blue Dragon.



Solo en Xbox360 y totalmente en Castellano

xbox.com/es-es

Jump in.

XBOX 360 LIVE


Lo hemos jugado... ¡Y lo queremos!
SÓLO EN
XBOX 360

Halo 3

La espera ha terminado. Aquí está el desenlace de Halo

HALO 3

EDITOR: MICROSOFT | DES: BUNGIE | JUGADORES: 1-4 | PORCENTAJE COMPLETADO 90%

XBOX LIVE: PREPARADO PARA XBOX LIVE | PERSONALIZACIÓN: N/A

LANZAMIENTO: 26 SEPTIEMBR

El Jefe Maestro vuelve con todo su arsenal habitual

OXM Maeso
AUTOR:

Amsterdam, Holanda

NO DEBERÍAMOS TENER QUE EXPLICAR, a estas alturas de la película, lo que *Halo* supone para la plataforma Xbox. Aunque vamos a dar sólo algunos datos: la saga *Halo* ha vendido ya 15 millones de copias en todo el mundo, *Halo 2* facturó 125 millones de dólares sólo el día 9 de noviembre de 2004 (el día de su lanzamiento) y ***Halo 3*** es ya el videojuego que ha conseguido más reservas de la historia, con 1,25 millones de usuarios en todo el mundo con su cupón de reserva en el bolsillo (dato de finales de julio). Y es que el desenlace de las aventuras del Jefe Maestro es algo muy serio en este mundillo, y Bungie y Microsoft lo saben, por eso están preparando la jornada del 26 de septiembre (el día D), como si se tratara de un nuevo día de lanzamiento de Xbox 360. *Halo* sigue siendo el buque insignia de la consola y todos los usuarios de Xbox 360 están esperándolo como agua de mayo. Pues se acabó la espera. El pasado 31 de julio tuvimos ocasión de viajar a Amsterdam para asistir a un evento para presentar ***Halo 3*** a la prensa europea. Allí, en el interior de un barco que navegaba por los famosos canales de la capital holandesa, Shane Kim (vicepresidente de Microsoft Games Studios) habló del lanzamiento y soltó una fantástica nueva que dará una gran alegría a todos los fans: el modo campaña de ***Halo 3*** contará con la posibilidad de ser jugado, en modo cooperativo, por hasta cuatro usuarios, ya sea a través de Xbox Live o System Link. Sólo hay que seleccionar el modo campaña, elegir la conexión e invitar a tres amigos a jugar, ya sea desde el principio del juego, como a partir de cualquier punto guardado en el disco duro de la consola (no se podrán añadir jugadores una vez comenzada la partida). Además, por evidentes exigencias argumentales, este modo ha añadido nuevos personajes jugables, ya que sería incoherente disfrutar de la historia de ***Halo 3*** con cuatro Jefes Maestros en pantalla. Así, el jugador 1 manejará al Jefe, el jugador 2 se meterá en la piel del Inquisidor y los jugadores 3 y 4 encarnarán a dos nuevos personajes, dos Elites del Covenant, llamados N'tho 'Srom y Usze 'Taham, dos Sangheili simpatizantes de los humanos. Shane Kim recomendó fervorosamente a los usuarios que, para disfrutar de verdad de la experiencia de este modo cooperativo, se juegue en el modo Legendario, aunque avanzó que en un futuro se desvelarán nuevas formas de sacar aún mayor partido a este modo de juego. Y después de las sorpresas, tocó ver el modo campaña (por fin). El encargado de mostrar los primeros minutos del primer nivel del juego fue Frank O'Connor (de Bungie), que mostró ▶▶



exactamente lo mismo que mostró en el E3 y que os contamos el pasado número. Después, pudimos agarrar un mando y jugar un buen rato a un nuevo nivel, llamado 'Full Contact Safari', donde tenemos que hacer una incursión en territorio hostil al volante de un Warthog y acompañado de un buen puñado de

» El modo cooperativo para cuatro jugadores promete y mucho

marines. El nivel es bastante largo y nos lleva a través de un valle plagado de tropas del Covenant, lo que nos obliga a abandonar el Warthog en muchas ocasiones para eliminar a los enemigos más duros. En el nivel aparecen Elites y Brutes cargados de artillería pesada, además de unos nuevos insectoides alados, muy molestos. Hacia el final del nivel avanzamos por una autopista medio en ruinas hacia Nueva Mombasa, entre bombas enemigas y el acoso de enemigos a bordo de Banshee, Ghost y las nuevas motos Chopper. Se nos pusieron los pelos como escarpias escuchando de fondo el tema principal de Halo, subiendo en intensidad a medida que nos acercábamos al final del nivel. Y hasta aquí podemos leer.

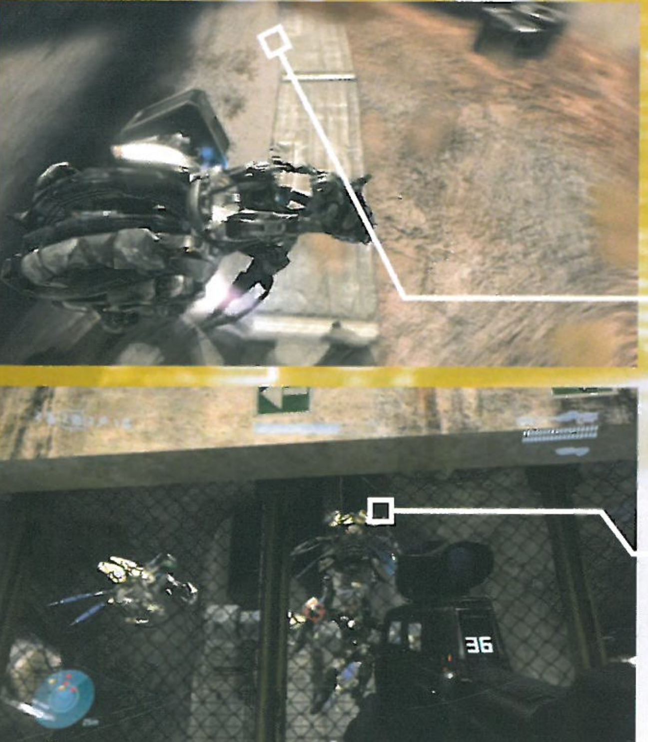
» El modo multijugador se ha pulido y mejorado desde la famosa beta

El resto de la jornada la echamos jugando al modo multijugador con el resto de periodistas españoles, unas escaramuzas de lo más adictivo en nuevos mapas gigantescos y cargados de armas y nuevos vehículos, como el gigantesco Elephant, un megatransporte que puede llevar encima a una docena de jugadores y que está cargadito de cañones, torretas y demásarmas, genial para llevar a cabo la invasión de territorio enemigo. El modo multijugador se ha pulido y mejorado notablemente desde la famosa beta y todo tiene un aspecto excepcional. Técnicamente el juego alcanza una elevada puntuación y ya estamos deseando echarle el diente al juego completo, sobre todo para escuchar el fantástico doblaje al castellano que se realizó hace unos meses.









CON RAZÓN LE LLAMAN 'EL JEFE'...

ESTAMOS EN LA TIERRA
Por lo que hemos podido ver en los primeros niveles, el modo campaña se va a desarrollar malloritariamente sobre la superficie de la Tierra, con un aspecto genial.

EL VUELO DEL PELÍCANO
Los Pelícanos, las naves de transporte de tropas, serán fundamentales en cada misión, ya que llevarán hasta la batalla a un buen puñado de marines.

CUATRO ALIADOS
Éste es el aspecto de los cuatro personajes jugables del modo cooperativo: nuestro Jefe Maestro, flanqueado por el Inquisidor, y los Elites aliados N'tho 'Sraom y Usze 'Taham.

COMO UN CAÑÓN
Una de las novedades de esta entrega es la posibilidad de desmonatar los cañones de los vehículos y usarlos directamente. El poder de fuego es brutal, aunque nuestro movimientos serán muy lentos.

BRUTOS AÚN MÁS BRUTOS
Los Brutes en Halo 3 son mucho ás inteligentes que en el juego anterior y llevan unas armaduras enormes y poderosas. Son unos rivales muy duros y tienen hasta vehículos propios, como la nueva Chpper.

GRABANDO PELÍCULAS
El sistema de grabar videos y capturar pantallas de las partidas online funciona de manera increíble. Puedes subir tus videos a la web de Bungie y compartirlos.

NUEVAS ARMAS
El juego cuenta con una gran número de nuevas armas, tanto en la campaña como en los modos multijugador, como la escopeta Brute Mauler o el martillo de gravedad.

NUEVOS VEHÍCULOS
La nueva Brute Chopper es un vehículo muy destructivo y muy veloz. Las enormes ruedas giratorias delanteras arrasan con todo y además incorpora un pequeño láser.

UN DESTELLO DE LUZ
En el juego aparece un objeto peculiar, propio también de los Brutes, el Flare, una especie de granada que provoca un molesto destello de luz que ilumina toda la pantalla durante unos segundos.

NUEVOS ENEMIGOS
Además de los ya conocidos, en el juego te encontrarás con nuevos enemigos a los que abatir. Estos miembros del covenant con aspecto de insectos alados son muy molestos.

LA AFICIÓN ESTÁ CONTIGO

LLEGA EL ESPECTÁCULO DEL FÚTBOL A XBOX 360





BANSHEE
La pequeña nave covenant es una garantía a la hora de asaltar una fortaleza enemiga. El Banshee es muy maniobrable y cuenta con un cañón láser muy efectivo.

AL ABORDAJE
En Halo 3 puedes abordar cualquier vehículo pulsando el botón Y cuando pase junto a ti. Luego, un golpe certero y habrás echado a su conductor.

SOLO NO PUEDES...
Casi todos los nuevos vehículos permiten ir acompañado, algo que siempre se agradece, sobre todo en las partidas multijugador.

LA MANGOSTA
Un warthog en miniatura, más veloz y ágil. La mangosta es el transporte ideal para moverse rápido por el mapa y alcanzar objetivos lejanos.

UN CLÁSICO MEJORADO
El Warthog sigue siendo el transporte más socorrido, pero ahora se ha mejorado notablemente.

UNA AUTÉNTICA CHOPPER
Esta moto de aspecto tan bestia es propia de los Brutes y es un vehículo letal, más por los golpes con sus ruedas delanteras que por su artillería.

AMSTERDAM, CAPITAL EUROPEA DE LA UNSC



EL JEFE MAESTRO Y LA ISLA DE PAMPUS
El Jefe Maestro en persona hizo su aparición en la isla de Pampus, una fortaleza abandonada frente a las costa holandesa.



EL JEFE BAJO LOS FLASHES
El Jefe Maestro posó ante los disparos de las cámaras de la prensa como si se tratara de una estrella de Hollywood.



NOS DEJAMOS LA PIEL
Aquí va una foto posando junto a uno de los cañones de artillería de la isla de Pampus, para demostrar que nos dejamos la piel para ver Halo 3.



AFINANDO LA PUNTERÍA
Las clases de tiro fueron de lo mas educativo. Por lo menos ya sabemos como acertar con una ballesta en el pecho de un covenant.



¿EL SARGENTO JOHNSON?
Este enorme marine, con cara de pocos amigos, recibió a la prensa en la isla fortaleza de Pampus para meternos en 'ambiente'.



ENEMIGOS DE CARTÓN PIEDRA
La pequeña isla holandesa estaba plagada de miembros del Covenant, afortunadamente de cartón-piedra.

UNA ISLA CONTRA EL PACTO

La presentación europea de **Halo 3** no pudo tener mejor escenario. La isla-fortaleza de Pampus, un bunker militar abandonado que fue construido a principios del siglo XX y que se encuentra abandonado sirvió de campamento base para los más de 100 periodistas que acudieron al evento. Allí, mientras esperábamos al barco donde se realizaría la presentación, vivimos una jornada enrolado en el cuerpo de marines del Comando Espacial de las Naciones Unidas (UNSC). Nada más desembarcar en la isla un rudo sargento nos leyó la cartilla y después tuvimos unas horas de prácticas de tiro, con armas de fuego y ballestas (siempre disparando contra enormes covenant de cartón-piedra). Luego, tuvimos la ocasión de jugar una partida multijugador de capturar la bandera, pero en vivo y en directo, armados con pistolas láser, a través de los oscuros corredores de la fortaleza de Pampus. Los motivos, banderas y pancartas de **Halo 3** inundaban la pequeña isla, por donde también paseaban todos los 'mandamases' de Microsoft Games Studios y Bungie.

El momento álgido de la jornada llegó cuando el Jefe Maestro en persona hizo su aparición y condujo a toda la comitiva europea al interior del barco donde se iba a desarrollar elresto del evento. **Halo 3** ya había llegado, era el momento de la verdad.

5 resident evil®

RESIDENT EVIL 5

PUB: PROEIN | **DES:** CAPCOM | **JUGADORES:** TBA | **PORCENTAJE COMPLETADO** 50%

XBOX LIVE: TBA | **PERSONALIZA:** TBA

LANZAMIENTO 2008

OXM Xcast

AUTOR:



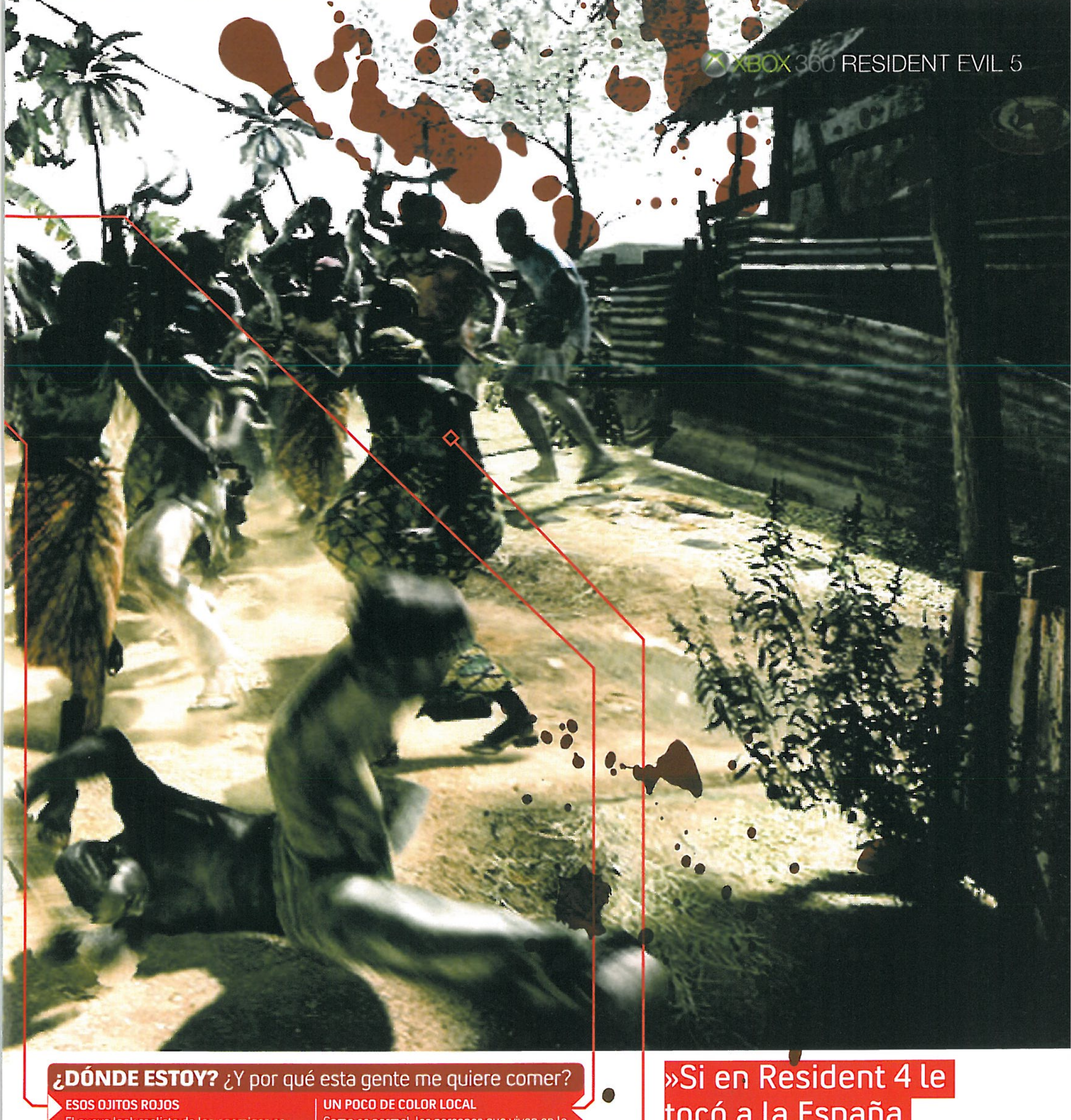
OXM Clapillo

AUTOR:



Una leyenda viva de los videojuegos llega a Xbox 360

CAPCOM HA HECHO un excelente trabajo manteniendo su saga *Resident Evil* en lo más alto hasta hoy. Hace tres o cuatro años, parecía que iba mal encaminada, emborronando su leyenda con mezclas raras de precuelas, remakes y spin offs, llegando a los estantes de las tiendas. Es decir, ¿de qué iba *Resident Evil 0*? Estábamos empezando a estar aburridos y confundidos con los lavados de cara de la misma vieja historia de Umbrella. Se le empezaban a ver los años a la saga, para ser honestos. Así que Capcom se concentró en la cuarta entrega. Relanzó la serie, cambió el mismo centro del juego, su control y atmósfera. Nos emborrachó con nuevas posibilidades, dándonos una nueva horda de enemigos a los que enfrentarnos. Se puede decir que "lo daba todo". Las buenas noticias son que ***Resident Evil 5*** se está haciendo con las bases sentadas ▶▶



¿DÓNDE ESTOY? ¿Y por qué esta gente me quiere comer?

ESOS OJITOS ROJOS
El nuevo look realista de los enemigos es brillante. Ya no son los habituales y estúpidos monstruos que pueblan casi cada videojuego.

UN POCO DE COLOR LOCAL
Como es normal, las personas que viven en la aldea en que se desarrolla la acción son de color. La acción se desarrolla en Somalia.

AL MENOS TENGO UN ARMA
Los habitantes del pueblo te perseguirán con lo que pillen por el camino y, si no encuentran nada, sus mismos dientes les valdrán.

UNA LEGIÓN DESPROPORCIONADA
La plaga de zombis tomará tales proporciones que desearás que tu consola no fuera tan potente. Dead Rising parece un juego de niños.

»Si en Resident 4 le tocó a la España profunda, ahora la acción se traslada a una aldea de Somalia


Esta es la apacible aldea donde se desatará el infierno.


Cientos de aldeanos enloquecidos quieren comerse al pobre Chris.

por *RE 4*. El controvertido ángulo de cámara de la cuarta parte, por encima del hombro, sigue estando presente en la última de las secuelas de la saga de survival horror por excelencia. Ésta hace que jugar sea más fácil, que todo sea más bonito y proporciona una mejor vista de todo lo que nos rodea que la tradicional vista isométrica que ha usado la saga cerca de diez años. Una cosa que vuelve de los *Resident Evil* previos es su argumento. Mientras en la última entrega los zombis llegaban a nuestro país (España, por supuesto), cual veraneante noruego, ***RE 5*** es mucho más una continuación de la historia original. No se trata de una historia paralela, ni un nuevo comienzo, sino que da un poco de uniformidad a la rebuscada línea temporal de la saga. Estamos seguros que este juego se ocupa de atar algunos cabos sueltos y de aclarar todo el desorden de los capítulos previo.

SOY LEYENDA

Por fin Capcom ha dado una confirmación oficial del personaje principal de ***RE 5***, que se trata del miembro de los STARS de Racoon City y gran protagonista de la primera entrega de esta saga y del aclamado *Code: Verónica*, Chris Redfield. Aunque ahora es miembro de una nueva organización, llamada BSAA, de la que no se conocen demasiados detalles. Ya lo había confirmado Jun Takeuchi, cuando afirmo que el personaje principal era alguien a quien el equipo de desarrollo conoce muy a fondo. Blanco y en botella. Además, puede que haya sorpresas y aparezca un personaje femenino también muy conocido... ¿Alguien ha dicho Claire Redfield?

Lo que hemos podido ver hasta ahora está localizado en un pequeña y claustrofóbica aldea, parecida en cierta manera a la de *RE 4*. Lo que pasa es que ahora la acción se traslada a África, concretamente a Somalia. Y es que Takeuchi ya dijo que quería que algunas escenas se parecieran a la película Black Hawk Down, que estaba localizada en este país.

Una cosa que, desgraciadamente, no ha vuelto son los zombis. Si has estado metido en un cubículo esperando el fin del mundo y no has visto ni oído nada sobre *RE 4*, nosotros te lo contamos. En esta entrega no matabas zombis de verdad, sólo a pueblerinos españoles infectados por un virus que los hacía actuar de modo errático y sectario. No era un planteamiento demasiado inteligente, puesto que eran capaces de correr hacia ti como alma que lleva el diablo, para luego pararse y acercarse lentamente mientras esperan su turno en la cola de la carnicería que Leon S. Kennedy estaba llevando a cabo. Ah! y los aldeanos, en lugar de tener acento manchego o castellano, como se debe esperar de un habitante de la meseta, hablaban un perfecto acento mejicano... Lo que nos quedaba por ver. Era divertido, pero sigue sin ser lo mismo que enfrentarse a un monstruo del tamaño de un edificio con su carne podrida o esos malditos perros-cadáver intentando comer los cerebros de los pobrecitos STARS. Para esta ocasión no tendremos ni chicha ni limoná, sino algo completamente nuevo, que seguramente acabe siendo unos zombis semi-humanos más listos y poderosos que nunca antes.

»El protagonista de esta aventura es el héroe de la primera entrega y del genial Code Veronica, Chris Redfield

LA LLAMADA DEL ZOMBIE

Con este nuevo giro africano parece que los japoneses de Capcom estén buscando escarbar un poco más en las raíces del mito zombi; es decir, el vudú, que para quien no lo sepa nació en este continente para luego ser exportado con el tráfico de esclavos.

No vamos a dudar de lo bien que le han sentado los años a Chris.

»Sangre y vísceras en alta definición y con más detalles de los que cualquier ser humano querría ver sin vomitar. ¡Que alegría!

Resulta curioso que Umbrella haya decidido ubicar uno de sus experimentos en un lugar como el que nos encontraremos, un pueblo abierto y a la luz del día, puesto que supondrá una localización poco habitual, sobre todo si hablamos de un survival horror, que se suelen desarrollarse en noches cerradas y espacios reducidos. Todo indica que esta vez los no muertos van en serio.

Además, en lugar de ser golpeados con hoces y trinches como en la cuarta parte, nos atacarán con el machete en mano, palos y puede que incluso lleguen a portar algún arma al más puro estilo *Amanecer de los Muertos.* Ver aparecer al fondo de la pantalla a una docena de somalíes con los ojos fuera de las órbitas, sangre cayendo por los brazos, mientras corren hacia nosotros, armados con un 'lo que sea', suena demasiado bien como para no frotarse las manos.

SANGREMOS JUNTOS

El gore en la nueva generación de consolas empieza a ser algo verdaderamente serio. Demasiado real y perturbador. Esto no hará más que contribuir a aumentar la inmersión de los jugadores en la acción, haciendo que una simple recarga de nuestra arma se convierta en algo verdaderamente agobiante ¿Qué crees que te harán si te cogen con el arma descargada?



Seguro que no quieres verte en una situación como ésta.

La potencia de las nuevas máquinas no hace más que aportar nuevas posibilidades de desmembramiento para las retorcidas mentes de los chicos de Capcom. ¿O acaso crees que el chico con un machete en la mano va a partir el pescado que con tanto esfuerzo ha conseguido pescar en el riachuelo que hay junto al pueblo? Sangre y vísceras en alta definición y con más detalles de los que cualquier ser humano querría ver sin vomitar. A lo mejor, no abre mucho el apetito, pero todo va a tener una pinta fantástica.

SALGAMOS DE ESTE SITIO

Como ya hemos dicho, una de las mayores fuentes para esta quinta entrega es la excelente película de Ridley Scott



No podemos decir que esta imagen del juego no tiene buena definición.

CHRIS Y UMBRELLA Una relación algo difícil

SIN LUGAR DONDE ESCONCONDERTE
En *RE 4*, los ganaderos españoles eran capaces de abrir puertas y escalar fachadas para poder pegar un mordisquito a la sabrosa carne humana del protagonista. Para esta ocasión esperamos eso y mucho más.

QUIEN A HACHA MATA...
Chris lleva un hacha atada a la espalda. Quizás sea algún tipo de machete o sólo un cuchillo bien grande. O quizás, una mezcla de todos, diseñado para acabar con los enemigos más salvajes. Sea lo que sea, nos gusta.

TODO SE MUEVE MUY BIEN
Los responsables de **Resident Evil 5** han prometido que todo el juego funcionará a 60 FPS. Para los que no estén muy enterados del tema significa que irá rápido y fluido, sin tirones. Imaginad todo esto en movimiento.

CUIDADO CON LA LUZ
Parece que en esta entrega la luz tendrá una gran importancia. Al pasar de la luz directa del día a la penumbra de las casas, nuestro protagonista necesitará unos segundos para acostumbrar la vista, algo muy peligroso.

titulada *Black Hawk Down*. Pero no sólo tomará algunas localizaciones, sino que también nuestro objetivo es el mismo que en el film: escapar. Takeuchi ha dicho que están siendo muy cuidados en darle la importancia que tiene al tema de la supervivencia y escapar sin olvidar la tensión y los giros argumentales.

Además, el hecho de que los enemigos sean más inteligentes que lo visto hasta ahora en la saga, siendo capaces incluso de placarnos a la carrera, mientras el resto de sus amigos se acerca hacia nosotros en manada, será algo parecido al estilo de combate de *RE 4*, pero con unos movimientos más rápidos, algo de combate cuerpo a cuerpo y un poco más de variedad en los enfrentamientos, lo que le vendrá muy bien al juego, pero muy mal para nuestro ya de por si maltratados nervios.

SIGUE LA CORRIENTE
Resident Evil 5 demuestra que la compañía al cargo de este esperado título se encuentra en un muy buen estado de salud. Hemos tenido *Dead Rising*, que era increíble. Hemos tenido *Lost Planet*, que era fantástico también. *Devil May Cry 4* tiene una pinta sorprendente, por lo que hemos podido ver... No hay ninguna fecha de lanzamiento confirmada. Sólo se habla de un lanzamiento el año que viene, el 2008. Esperemos que llegue a principios, pero mucho nos tenemos que no será hasta Navidades del año que viene cuando podamos ver en nuestro país a Chris Redfield acabar con legiones de aldeanos enloquecidos.

El detalle de cada choza, camino y rincón de la aldea africana es impresionante.

Tus juegos

Diviértete con los mejores juegos y franquicias en alta definición: con 200 títulos disponibles y muchos más por llegar.



Tus amigos

Siempre conectado: entra en Xbox Live y habla, videochatea, envía mensajes instantáneos y juega con tus amigos... ¡donde quiera que estén!



Tus películas

Podrás ver tus DVD´s favoritos e incluso descargarte trailers de los próximos estrenos. Y con la unidad HD-DVD, verás tus películas en alta definición.





Tu música*

Descarga, graba y escucha tu música preferida. Reproduce tus CD´s o conecta a la consola un reproductor MP3. Incluso podrás descargarte videos musicales de Xbox Live*.



Tus fotos

Amplía tus imágenes: podrás ver tus fotos en tu TV desde un PC o cámara digital.

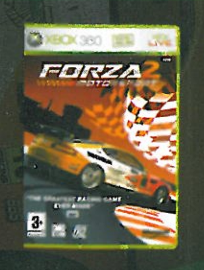


www.xbox.com/es-es

* Requiere conexión a Internet y dispositivo de almacenamiento.

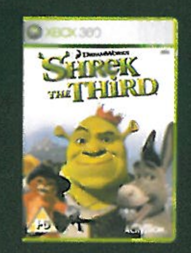
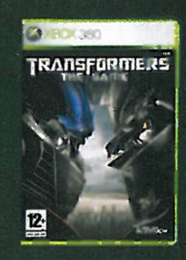
Jump in.



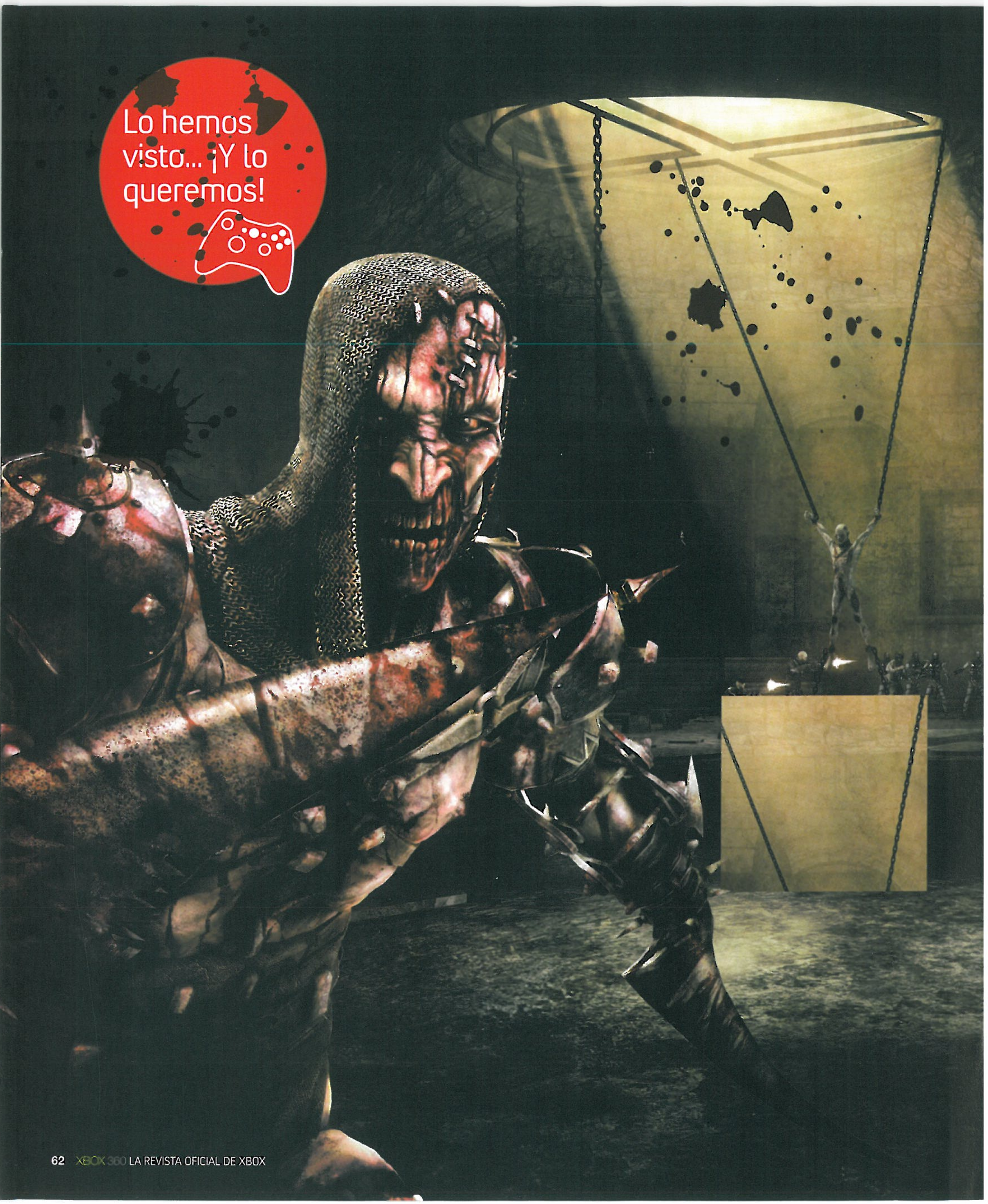

FORZA 2


Harry Potter

Guitar Hero II

Pirates Caribbean

Shrek the Third

TRANSFORMERS


XBOX 360 LIVE


Lo hemos visto... ¡Y lo queremos!

Clive Barker's Jericho

CLIVE BARKER´S JERICHO

EDITOR: ATARI	**DES:** MERCURY STEAM	**JUGADORES:** 1	**PORCENTAJE COMPLETADO** 90%
XBOX LIVE: N/A		**PERSONALIZACIÓN:** N/A	

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

OXM Maeso

AUTOR:



Demonios, fantasmas, zombies, la tuna compostelana... Esto es una misión para el equipo Jericho

SIEMPRE ES UN AUTÉNTICO PLACER, además de un acontecimiento bastante inusual, poder escribir sobre un videojuego 'made in Spain'. Desde el último 'Commandos' no podíamos hablar de un producto español, por lo que hablaros del fantástico título de Mercury Steam nos llena de 'orgullo y satisfacción', como diría nuestra Graciosa Majestad. Hace unos meses tuvimos la suerte de embadurnarnos de sangre junto a los chicos de Mercury Steam y ya entonces os contamos que esto pintaba muy bien. Ahora ya hemos jugado unas horas al título, y estamos enamorados. La única pega es que el juego sale a la venta el mismo día que Halo 3, el 27 de septiembre, y puede que la paga no nos alcance para ambos títulos. Habrá que racionarse, o sortearse la compra entre varios colegas. No queda otra. Esto es lo que tiene esta época del año.

Clive Barker's Jericho es un shooter técnicamente muy bien conseguido, pero nada convencional, pues sus desarrolladores le han añadido algunos elementos muy interesantes. Uno de los primeros 'caramelos' del juego es esa firma que acompaña al título, Clive Barker, ya que es de la cabeza del famoso escritor, artista y director de cine de donde ha salido la idea original del juego. Y es que no hay más que ver las escenas, repletas de sangre, demonios y suplicios infernales para apreciar la mano del director de Hellraiser. Durante el juego nos


El equipo está preparado para la acción.


El depravado embajador romano Caso Vico.



La sangre y las escenas de tortura y dolor son la firma de Clive Barker.

metemos en el rol del Capitán Devin Ross, jefe de la unidad Jericho, un grupo de asalto que lucha contra las amenazas paranormales. El pobre capitán morirá en la primera misión, pero eso no impedirá que su alma pueda poseer al resto de miembros del equipo. Esto es una excusa genial para que manejemos, a nuestro antojo y en el momento que nos apetezca, a cualquiera de los otros seis miembros del equipo. Así, el shooter se vuelve más rico, ya que incorpora algunos elementos de los juegos basados en comandos (podemos dar sencillas órdenes a los demás) y te permite utilizar directamente a cualquiera de los miembros del comando, algo muy útil según el momento del juego. La unidad Jerichó la forman la teniente Abigail Black (francotiradora y telequinésica), el sargento Frank Delgado (experto en armas pesadas y con un demonio de fuego viviendo en su brazo), la sargento Billie Church (apoyo y bruja de sangre), el capitán Xabier Jones (vidente y experto en reconocimiento), la cabo Simone Cole (apoyo y experta en alterar el tiempo y el espacio) y el padre Paul Rawling (médico, capellán y experto en exorcismos). El equipo acude a la ciudad de Al-Khali, en Oriente Medio, donde encuentra una brecha temporal provocada por una terrible secta demoniaca, empeñada en provocar el Apocalipsis. A partir de aquí, se suceden hasta 32 episodios que llevan al equipo por los moradores de la ciudad a lo largo de la historia: la Segunda Guerra Mundial, las Cruzadas, el Imperio Romano y la Torre de Babel. La ambientación de las misiones es excepcional, con enemigos de toda clase, trampas y jefes finales terribles, donde hay que aprender a usar las habilidades de todos los miembros del grupo. También hay puzzles que resolver y algunas secuencias de acción muy cinematográficas, donde hay que estar listos para seguir secuencias de botones en pantalla. Además, el espíritu de Ross, experto sanador, puede curar a los compañeros heridos cuando caen en combate, pero hay que estar rápido cuando esto ocurre.

Un shooter que nos deja un excelente sabor de boca por lo cuidado de su desarrollo y por la profundidad de la aventura que nos plantea.

La espada y los hechizos de Church son letales.

Lo hemos jugado, y lo queremos

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

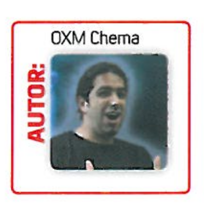
EDITOR: THQ | **DES:** JUICE GAMES | **JUGADORES:** SC | **PORCENTAJE COMPLETO** 75%

XBOX LIVE: CARRERAS Y APUESTAS | **A TU MEDIDA:** PEGATINAS, COCHES.

LANZAMIENTO: 21 SEPT 07

Juiced 2: Hot Import Nights

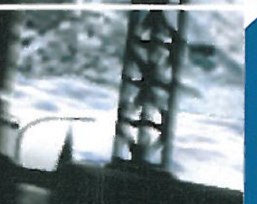
Todo lo que un amante del tuning podría desear


AUTOR: OXM Chema

LA BASE EN LA QUE ESTE JUEGO sostiene toda su gracia son tres elementos: customización de coches hasta límites insospechados, apuestas y un sistema de conducción que le da al derrape la categoría de indispensable. Con estos tres elementos se construye un juego que tanto en el modo de un jugador como en las carreras y torneos multijugador —online u offline— encuentra un enorme gancho para todos los amantes del tuning. Sin ir más lejos, los noventa vehículos disponibles se combinan con los diferentes modos de pintura, las pegatinas y las modificaciones sobre todo tipo de calibraciones mecánicas, de alerones, ruedas, llantas y demás, para hacer casi imposible que existan dos coches iguales en toda la comunidad de jugadores. Del mismo modo, podremos llegar hasta personalizar la ropa o aspecto de nuestro corredor a través del editor de personajes. Por cierto, la comunidad es uno de los puntos en








LAS CARRERAS MÁS EMOCIONANTES

LAS HOT IMPORT NIGHTS
Una de las cosas grandes del tuning en EEUU es que está organizado en grandes eventos, como las Hot Import Nights que vemos recreadas en el juego. Básicamente se trata de una reunión de coches customizados, los mejores DJ's del planeta y las chicas más potentes que nos podamos echar a la cara.

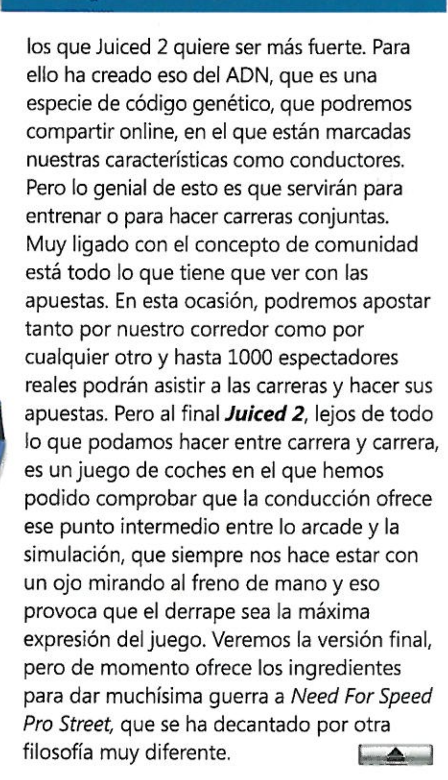
ADN PARA COMPARTIR
Se trata de una cualidad hasta ahora única. Cada uno de los conductores que participe en Juiced 2 va a ir dando registros a la comunidad de cómo conduce a través de un código de ADN que es parte de cada jugador. En lugar de bajarnos "fantasmas" nos podremos bajar este ADN y competir contra sus habilidades. O, para rizar el rizo, podremos usar el ADN de amigos para completar carreras por equipos.

QUE NO TE SALGA CARO
Cada vez que adquieras un vehículo de una marca en concreto, todas sus pegatinas oficiales estarán disponibles en la tienda a unos precios bajísimos para que puedas decorar tu coche rápidamente a cambio de un poco de publicidad. ¡Esto mola!

DERRAPES INFINITOS
Existen hasta cinco modalidades diferentes que tienen que ver con el derrape. Desde modos en los que lo que vale son los puntos con los que acabemos la carrera, a base de derrapes para ver quién hace el más largo.



los que Juiced 2 quiere ser más fuerte. Para ello ha creado eso del ADN, que es una especie de código genético, que podremos compartir online, en el que están marcadas nuestras características como conductores. Pero lo genial de esto es que servirán para entrenar o para hacer carreras conjuntas. Muy ligado con el concepto de comunidad está todo lo que tiene que ver con las apuestas. En esta ocasión, podremos apostar tanto por nuestro corredor como por cualquier otro y hasta 1000 espectadores reales podrán asistir a las carreras y hacer sus apuestas. Pero al final ***Juiced 2***, lejos de todo lo que podamos hacer entre carrera y carrera, es un juego de coches en el que hemos podido comprobar que la conducción ofrece ese punto intermedio entre lo arcade y la simulación, que siempre nos hace estar con un ojo mirando al freno de mano y eso provoca que el derrape sea la máxima expresión del juego. Veremos la versión final, pero de momento ofrece los ingredientes para dar muchísima guerra a *Need For Speed Pro Street*, que se ha decantado por otra filosofía muy diferente.





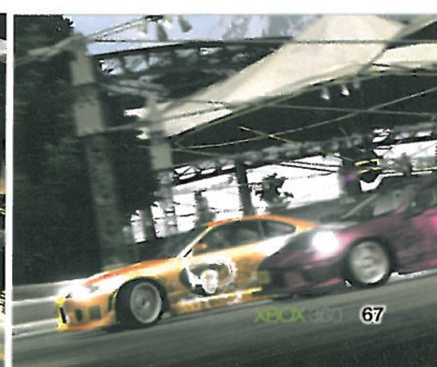


La personalización de los conductores imprime carácter.

»Customización, apuestas y un sistema de conducción basado en los derrapes son el corazón de Juiced 2



Podremos unir pegatinas y pinturas en el mismo coche.

Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

TURNING POINT

EDITOR: CODEMASTERS	**DES:** SPARK UNLIMITED	**JUGADORES:** 1	**PORCENTAJE COMPLETADO**
A TU MEDIDA: N/A	**XBOX LIVE:** CONFIRMADO		80%

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

Turning Point Fall of Liberty

Los nazis están invadiendo Nueva York y hay que tomar las armas



AUTOR: OXM Maeso

COMO LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL es un género que anda ya un tanto trillado, ha surgido una especie de subgénero que podríamos denominar 'histórico-revisionista' que, para dar un toque de originalidad al conflicto más adaptado del mundo de los videojuegos, se inventa una historia alternativa para presentarlo. A esta moda se ha unido ***Turning Point: Fall of Liberty***, un videojuego creado por los chicos de Spark Unlimited, el estudio que desarrolló *Call of Duty: Finest Hour*. Este shooter en primera persona parte de la premisa de que el 13 de diciembre de 1931 Winston Churchil murió atropellado por un taxi en la Quinta Avenida de Nueva York (este accidente ocurrió de verdad, pero Churchill no murió, aunque se vio obligado a utilizar un bastón el resto de su vida por aquel incidente). Con Churchill muerto, éste no pudo alentar a las fuerzas aliadas para enfrentarse a los nazis. Este giro histórico hace que Inglaterra se rinda a Alemania en 1940, que los japoneses nunca ataquen Pearl Harbor y que los americanos no entren en guerra. Bueno, los americanos no entran en guerra hasta que la Wermacht, el poderoso ejército nazi, desembarca en la costa este estadounidense en 1953.

¡A LAS ARMAS!

Justo en el momento de la ofensiva comienza el juego y lo más impresionante es que nosotros asistiremos a la invasión nazi de Nueva York en primera persona, a través de los ojos de Dan Carson, un obrero de la construcción que trabaja en uno de los rascacielos de la gran manzana. Aunque el ejército estadounidense intentará



¡INVASIÓN TOTAL!

La cosa está muy fea...

AMENAZAS AÉREAS

Durante el juego es muy común ver los dirigibles alemanes transportando tropas tras las líneas enemigas. La verdad es que el efecto visual de estos enormes vehículos, junto a los cazas de guerra y los bombardero, resulta sobrecogedor. Recuerda ponerte a cubierto en cuanto puedas.

UN JUEGO LLENO DE SIMBOLISMO

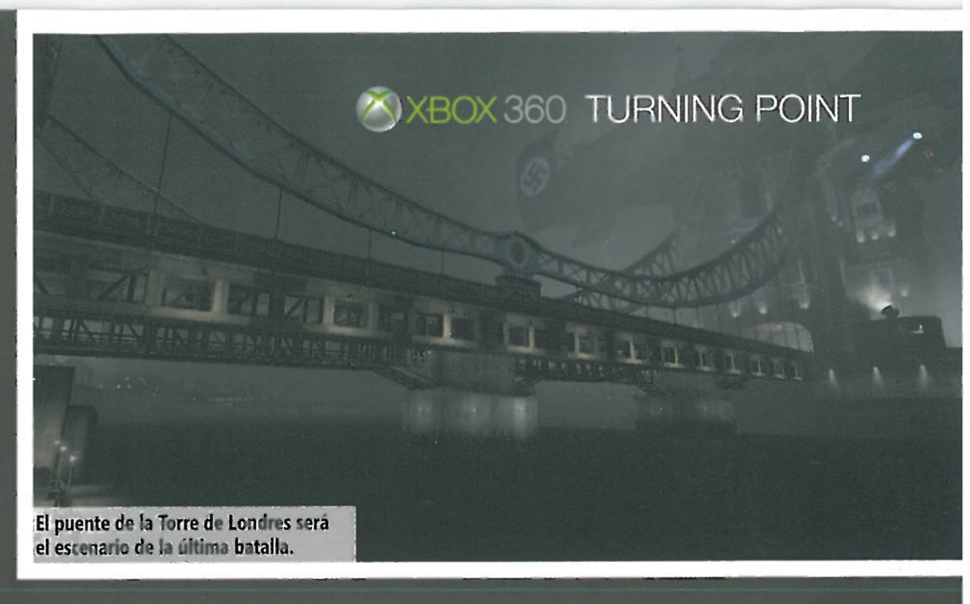
A los desarrolladores no les ha temblado el pulso para recrear los símbolos americanos por antonomasia tomados por la fuerza invasora. Verás las banderas con cruces gamadas y esvásticas ondeando en la Estatua de la Libertad, en el edificio de la bolsa en Wall Street, en el Capitolio en Washington o entre las columnas de la Casa Blanca...

ACCIÓN CALLEJERA Y SUBERSIVA

Lo más original del juego es trasladar un típico shooter de la Segunda Guerra Mundial a las calles de la Gran Manzana. Aquí hay tanques, soldados alemanes y granadas y fusiles de los años 40, pero el escenario es la Quinta Avenida, Times Square o los pasillos y habitaciones de un hotel de Manhattan.

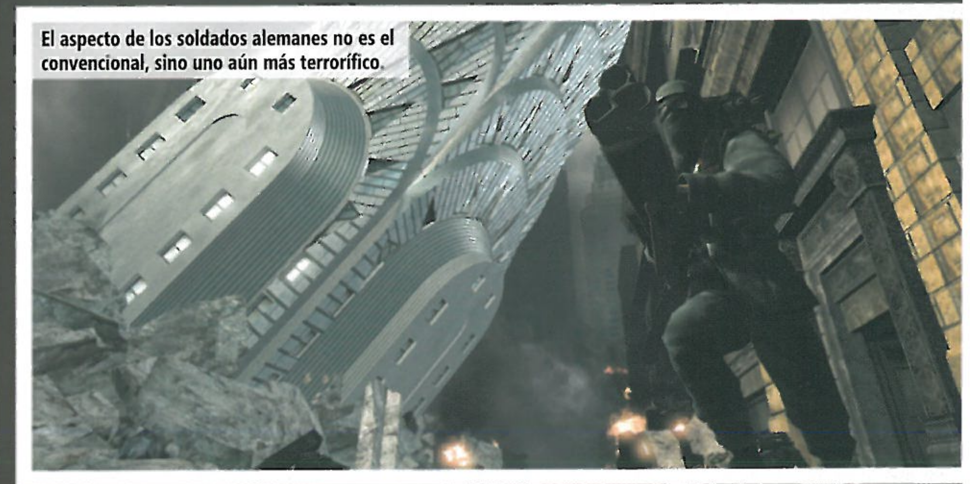
EL PUERTO DE NUEVA YORK

El puerto de la ciudad de los rascacielos es el primer escenario tomado por las tropas nazis. Allí los gigantescos barcos de guerra han tomado posiciones para controlar toda la costa este. Tal vez el juego nos lleve en alguna misión a bordo de alguno de estos destructores, con la intención de recuperar el puerto para la resistencia americana.



El puente de la Torre de Londres será el escenario de la última batalla.

»Nunca habías jugado la Segunda Guerra Mundial de esta manera



El aspecto de los soldados alemanes no es el convencional, sino uno aún más terrorífico.



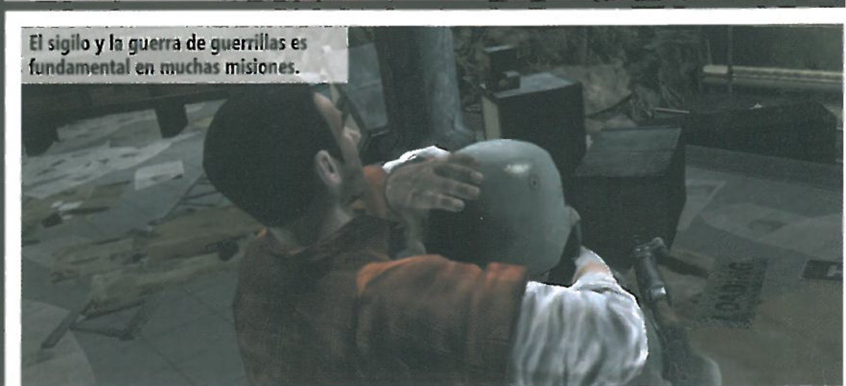
El Bronx siempre ha sido un barrio peligroso, ¿pero encontrarse un nazi?



El arsenal disponible es de lo más variado y original, como este enorme cañón.



Hay que luchar contra tanques y otros vehículos de guerra de la Wehrmacht.



El sigilo y la guerra de guerrillas es fundamental en muchas misiones.

Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

»El ejército nazi toma Washington y habrá que intentar recuperar la Casa Blanca

reponerse e intentar plantar cara, es el momento de que los civiles tomen partido. Así, nuestro protagonista agarrará enseguida un fusil y se dispondrá a intentar frustrar la invasión alemana. Cientos de dirigibles y aviones adornados con la esvástica sobrevuelan el cielo de Nueva York y decenas de paracaidistas nazis intentan ya tomar calle por calle. Mientras, intentamos sobrevivir como podemos.

Enseguida nos enrolaremos en la resistencia, cuando la dominación nazi se hace casi total, y el juego nos llevará de la ciudad de los rascacielos hasta Washington, donde habrá que liberar la ciudad y recuperar la mismísima Casa Blanca. Hacia el final del juego, la acción se desplaza a Londres, donde se resolverá el conflicto mundial.

UNA HISTORIA ALTERADA

Lo mejor del juego es que todos los vehículos, soldados y armas están sacados de la Segunda Guerra Mundial, pero modificados convenientemente para adaptarlos a la década de los cincuenta y al ficticio giro histórico. Así, las armas son muy parecidas a aquellas de los años 40, pero con modificaciones geniales surgidas de la imaginación de los desarrolladores, ya que imaginan que la maquinaria de guerra nazi debió evolucionar tras más de 10 años de dominación europea.

El juego es un divertido y original shooter, que se desarrolla siempre en entonros urbanos, donde es imprescindible utilizar técnicas de guerrila e infiltración propias de la pequeña resistencia civil contra el ejército invasor. La ambientación está realmente conseguida y el apartado gráfico apuntaba maneras en la beta que tuvimos ocasión de ver en acción. Esperaremos para hincarle el diente a esta superproducción, cuya excelente banda sonora corre a cargo de Michael Giacchino, autor de la música de películas como *Misión Imposible III*, *Los Increíbles* o series como *Alias* o *Perdidos*.


En el juego hay que tomar calle por calle, al estilo guerra de guerrillas.


Los cazas alemanes se emplean a fondo con las calles de Nueva York.

¡Lo hemos jugado! ...y lo queremos!

CONAN EL BÁRBARO

EDITOR: THQ	**DES:** NIHILISTIC	**JUGADORES:** 1	**PORCENTAJE COMPLETADO** 60%
XBOX LIVE: N/A	**PERSONALIZACIÓN:** N/A		

LANZAMIENTO: OCTUBRE

Conan el Bárbaro

El guerrero más bestia que hayan dado las páginas de un cómic vuelve a asomarse a las videoconsolas para cercenar unas cuantas cabezas

OXM Maeso

AUTOR:



CONAN ES UN TIPO QUE GUSTA. A pesar de sus inexistentes modales o descuidada higiene personal, esta mole de músculos triunfa, ya sea en las páginas del cómic, en la gran pantalla o en algún videojuego de éxito. ***Conan el Bárbaro*** es un entretenido beat'em up, inspirado en la mítica serie de comics, donde lo importante es ir dando golpes a cientos de enemigos, nivel tras nivel, aprendiendo nuevos movimientos y combos y acumulando armas inciso-punzantes. Hemos tenido ocasión de jugar un par de niveles del juego y nuestras primeras impresiones han sido muy buenas. Con una cámara fija en tercera persona, que toma diferentes ángulos, dependiendo del escenario, manejaremos a Conan e iremos eliminando enemigos cada vez más variados y complejos, dependiendo del nivel. Además del dominio de las diferentes armas (podemos recoger todo tipo de espadas, hachas o lanzas, además de escudos y llevarlos en ambas manos o arrojarlas a placer), lo mejor del juego es la acumulación de combos y movimientos espectaculares. Eliminando enemigos a base de golpes y combos recibiremos recompensas en forma de runas rojas. Estas runas son la moneda para adquirir nuevos combos y así ir mejorando nuestra habilidad en combate.

El juego es extremadamente sangriento, pero lleno del fino humor de Conan (las voces están dobladas al castellano con una excelente calidad). Y así, desmembramiento tras desmembramiento, se llega al enemigo final de cada fase.



LA FURIA DEL GUERRERO

Conan pasará de bárbaro esclavo a rey de Hyboria

ENEMIGOS FINALES
Como suele ser habitual en este tipo de juegos, al final de cada fase, cuando hayas derrotado a cientos de enemigos de todo tipo y hayas superado un buen número de puzzles, te tendrás que enfrentar al enemigo final de fase. A veces, se trata de enemigos que se salen de la pantalla de enormes que son.

NO PIERDAS LA CABEZA
Las combinaciones de golpes no tienen fin: combos que hacen que las batallas sean de lo más adictivo. Hay golpes finales que cercenan brazos, parten a los enemigos por la mitad o cortan cabezas. Los primeros logros que obtuvimos llevaban por nombres 'No pierdas la cabeza' y 'Corta por lo sano'.

UTILIZA LAS DOS MANOS
Durante el juego se puede recoger toda arma que deje tirada un enemigo. Así, aunque Conan nunca se deshace de su espada (la puede guardar en la espalda) puedes armar sus dos brazos con cimitarras, espadas de todo tipo, hachas, lanzas o protegerte con un escudo. Además, con el gatillo derecho, puedes arrojar cualquier arma a tus enemigos.

UN RASTRO DE SANGERE
Los enemigos a batir son muchos, muchísimos. Hay algunas zonas de los niveles en los que estarás rodeado y los malos no dejarán de aparecer a decenas. Si sales vivo y miras hacia atrás sólo se verán montañas de cadáveres, miembros amputados y un reguero de sangre manchándolo todo. El comic es muy duro, y el juego no quiere defraudar a los fans.


El Dragón de Arena pondrá a prueba a nuestro héroe.

»Lo mejor es ir aprendiendo combos y golpes para eliminar enemigos


¿Cómo quieres que te deje las patillas?


Esto es lo único que queda cundo superas un nivel.


Liberar a muchachas cautivas te otorgará oro y algo más...


Hay que saber protegerse y encontrar puntos de salud.


Los combos y golpes no dejan de sorprendernos.

Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

SEGA RALLY

EDITOR: SEGA | **DES:** SEGA RACING STUDIOS | **JUGADORES:** 1-6 | **PORCENTAJE COMPLETADO**

XBOX LIVE: TIME ATTACK, 2-6 JUGADORES | **PERSONALIZACIÓN:** SIN CONFIRMAR | 70%

LANZAMIENTO: NAVIDADES

Sega Rally Revo



Una nueva oportunidad para resucitar la saga



VOLVER A LOS TIEMPOS de *Sega Rally* es algo que a todo amante de los juegos de carreras arcade siempre quiere. La "revolución" de ***Sega Rally Revo***, más allá de contar con un nuevo estudio para desarrollarlo, se ha centrado más bien en ofrecer una experiencia de juego que no se base tanto en modificar la conducción, que ya era genial entonces, sino en cambiar cosas del resto. Para empezar, los terrenos deformables van a ofrecer mayor profundidad a los escenarios, que ya es rematada con la gran cantidad de elementos que podremos ver en pantalla, e incluso esos pequeños trozos de objetos que saltarán, se romperán e invadirán inevitablemente la pista.

En el resto, es decir, en la conducción, todo sigue siendo tan arcade como siempre. Podremos ir a más de 100 millas/hora y derrapar en una curva a lo largo de metros y metros, para continuar sin problemas en la siguiente recta. Eso es el espíritu de *Sega Rally*. Tenemos que decir que las primeras impresiones no eran nada buenas... El coche se nos iba de las manos, la vuelta perfecta no llegaba nunca (aunque, claro, con eso de la deformación de la pista lo de la vuelta perfecta no era más que una ilusión) y el control no era exactamente a lo que veníamos estando acostumbrados. Aquí no nos podremos salir de la pista: sólo nos desaceleraremos. Así que lo mejor que podemos hacer es mirar bien por dónde pisamos, ajustarnos a las que nos vienen y saber cambiar sobre la marcha nuestro rumbo con decisión. No es que ***Sega Rally Revo*** nos atrape por su apartado gráfico, ni siquiera por el sonoro... Más bien todo lo contrario. Tiene algo que hace que las tres vueltas de cada prueba nos sepan a poco... Sigamos intentándolo.





FRENTE AL VOLANTE

Así se convierte un icono de los '90 en una joya de la nueva generación

CARRERAS POR TODO EL MUNDO
Seguro que, a la velocidad a la que pasas por la mayor parte de los circuitos, ni te darás cuenta de lo que hay en el escenario del juego. Pero, si te fijas un poco, descubrir'as cascadas, elefantes, trenes pasando, helicópteros, lagunas y hasta pájaros que pasan volando.

MULTIJUGADOR
Existen dos formas de sacar partido al modo multijugador del juego: por un lado, a través del Time Attack, tratando de batir los mejores tiempos que hace la gente por ahí. Pero quizá es más directa la competencia en las carreras de hasta seis jugadores al mismo tiempo, ya sea con coches de la misma o todas las clases.

DEFORMACIÓN
Para darle un poco de profundidad al juego, los coches, cada vez que pasan por determinadas zonas del circuito, lo deforman, obligando a los corredores que vienen detrás a adaptarse a estos cambios repentinos del terreno. Esto afecta al barro, pero sobre todo a la nieve que puede llegar a desaparecer. En escenarios como el Tropical el agua puede ser un caos.

¡TODO LO DEMÁS!
Treinta coches disponibles, incluyendo los coches originales de Sega Rally (Toyota, Lancia Delta y Lancia Stratos). Sabemos que se añadirán muchos coches a esta lista inicial, y esperamos que otros juegos de Sega aporten sus máquinas. Hemos podido probar cinco escenarios (Tropical, Alpine, Safari, Artic y Canyon), pero sabemos que habrá seis en total.



No esperes que cada curva sea ancha y facilona, como ésta.

»Siempre aparece un motivo para tratar de mejorar nuestra última vuelta: "Venga, sólo una más"



¡Cómo se sale levantar barro!



La IA de los otros coches es de lo mejor que hay.



Tendremos que luchar por el control del coche en la nieve.



Hasta el último momento, la carrera puede no tener amo.



Cada vez más y más dentro del barro en el escenario Tropical.



[SÓLO EN XBOX 360]

[XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX IMPRESCINDIBLE]

BioShock

Bienvenido a Rapture, 1960. Población 5,023... 5,021... 5,010... 4,978...

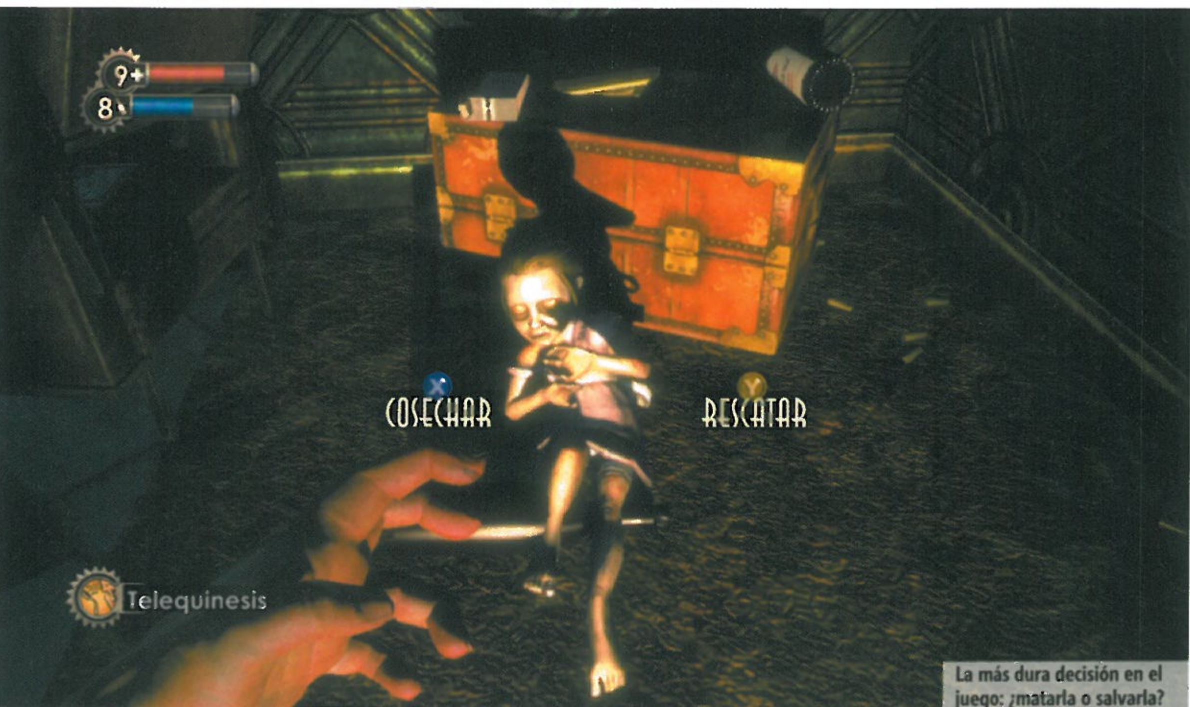
AUTOR: OXM Maeso

EDITOR: 2K GAMES	
DESARROLLADOR: IRRATIONAL GAMES	
JUGADORES: 1	
ONLINE: N/A	
A TU MEDIDA: CONTENIDO DESCARGABLE	
SALIDA: YA DISPONIBLE	

DETALLES



Si enfadas a un 'Big Daddy', estás en problemas.



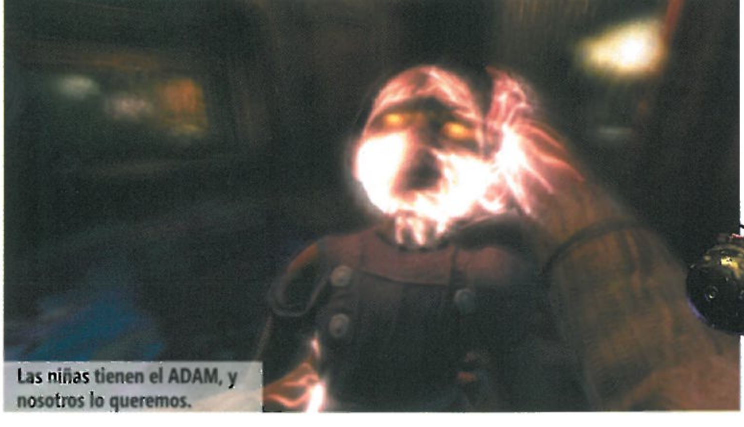
La más dura decisión en el juego: ¿matarla o salvarla?

RAPTURE. UNA CIUDAD CONSTRUIDA en el fondo del atlántico norte. El sueño de un visionario que se convierte en el refugio de las mentes más avanzadas de mediados del siglo XX. ¿Un paraíso para el hombre o un horrible infierno submarino? Sólo sabemos una cosa: este es el escenario de, tal vez, el mejor shooter que hayamos jugado nunca.

Es 1960 y el juego comienza con un accidente de avión que nos deja, a la deriva, en las frías aguas del Atlántico, pero afortunadamente junto a un extraño faro que se levanta sobre el agua en medio de ninguna parte. Tras refugiarnos en él, accedemos a un avanzado transporte submarino que nos sumerge hasta el lecho del océano, donde una enorme ciudad con rascacielos nos da la bienvenida. Se trata de ***Rapture***, el sueño del excéntrico Andrew Ryan, un millonario que decidió crear su propio mundo, al margen de las sociedades capitalista y comunista de los años 40. Allí se refugió y creó una sociedad 'perfecta' con las mentes más avanzadas de su época, escondida del mundo y propiciando los descubrimientos científicos más asombrosos. Pero, una vez desembarcamos en ***Rapture***, nos damos cuenta de que en la ciudad no va todo demasiado bien. Las vías de agua están empezando a multiplicarse, todo parece abandonado y los habitantes (unos seres extrañamente mutados conocidos como splicers) parece que se han vuelto todos locos. Para todos ellos nosotros somos un parásito venido del mundo exterior que hay que destruir y, claro, hay que sobrevivir como sea.

Un excepcional argumento y una ambientación impresionante son los envoltorios de este enorme shooter. La ciudad de ***Rapture,*** un paraíso art-decó congelado en el tiempo, te deja con la boca abierta en cada recodo. Viene a ser como la ciudad de Nueva York, pero bajo el agua y con un toque científico-futurista al estilo de Julio Verne. Además, la utópica ciudad no vive su mejor momento, en realidad está a punto de colapsarse, todo tiene una sensación oscura y claustrofóbica, y da mucho miedo. A medida que intentemos sobrevivir, iremos descubriendo qué es lo que ha pasado con los habitantes de ▶▶

En esta clínica de belleza saben cómo hacer una liposucción, sin duda.



Las niñas tienen el ADAM, y nosotros lo queremos.

La piroquinesis y las balas son buena combinación.

Rapture, por qué se han matado entre ellos y qué experimentos se realizaron en la ciudad submarina. Como única ayuda, disponemos de las indicaciones de Atlas, un supuesto habitante de la ciudad que habla con nosotros a través de una radio de onda corta. Atlas nos pide que consigamos liberar a su mujer y a su hijo, escondidos en alguna parte de la ciudad de los alocados splitters. Comienza la aventura.

El juego es un shooter en primera persona, extremadamente elegante y adictivo. A lo largo del juego iremos consiguiendo armas para defendernos de nuestros enemigos, armas muy variadas y que, además, pueden mejorarse con decenas de añadidos y municiones de todo tipo. Gracias al gatillo derecho y el botón RB controlamos el arsenal, que habrá que ir mimando y recolectando por todos los escenarios, ya que es vital para asegurar nuestra supervivencia. Una buena idea es registrar todos y cada uno de los cuerpos de los enemigos a los que derribemos. Ellos tienen armas, munición y dólares. El dinero es otro recurso muy preciado, ya que la ciudad de rapture está llena de máquinas expendedoras, donde a cambio de un puñado de dólares podemos comprar botiquines, comida, armas, munición o todo tipo de objetos.

Pero, además de todo tipo de armas, lo mejor del juego son los poderes que podemos llegar a desarrollar. Los científicos de ***Rapture*** consiguieron, a través de un extraño parásito, modificar genéticamente al ser humano y desarrollaron una serie de 'plásmidos', que mejoraban diferentes aspectos físicos y psíquicos. Estos plásmidos hicieron que los habitantes de ***Rapture*** adquirieran, de forma compulsiva, sus mejoras genéticas y, probablemente, fue lo que hizo que se volvieran completamente locos. Una lástima, pero también un recurso que podemos utilizar. A medida que avancemos podremos también ir adquiriendo e inyectándonos nuevos plásmidos, lo que nos permitirá lanzar rayos, incinerar a los enemigos, congelarlos, hacer que se ataquen entre ellos, telequinesia... El gatillo izquierdo y el botón LB nos da acceso a todos los plásmidos, que se manejan con la mano izquierda del personaje. La gestión de estos

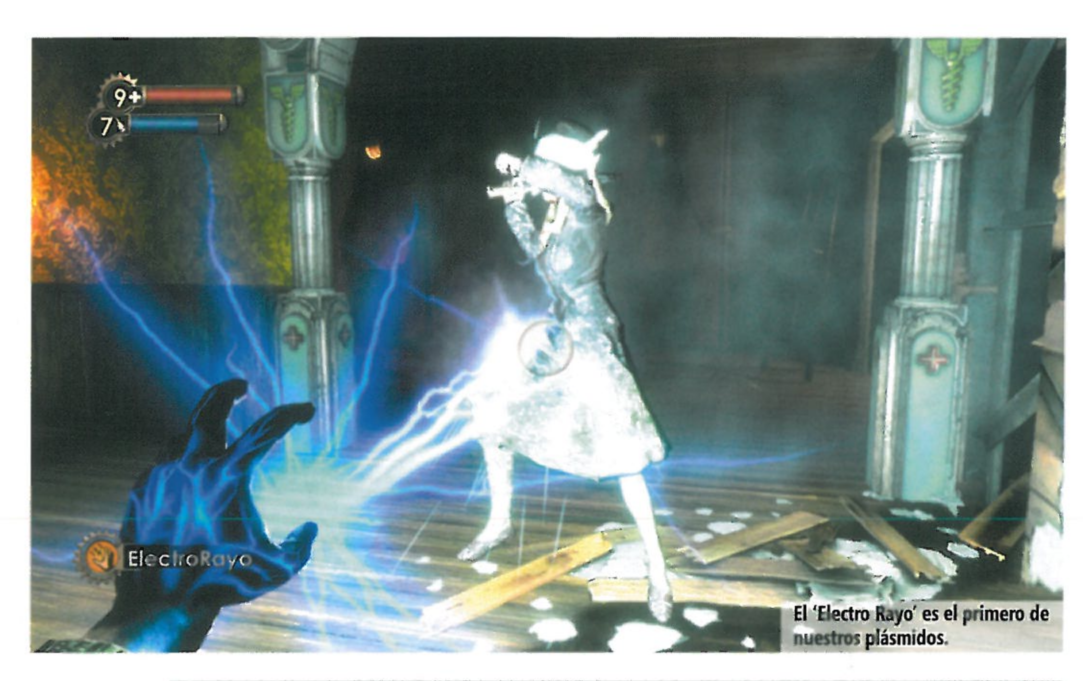
BIG DADDY

Los Big Daddy protegen a las niñas recolectoras de ADAM. Son unos tipos duros de pelar, pero puedes eliminarlos usando tu ingenio o utilizar su fuerza en tu propio beneficio. Búscalos siempre.

PIRATEANDO

En el juego puedes piratear las máquinas expendedoras (para que los productos sean más baratos), los robots enemigos y torretas de seguridad (para que disparen a tus enemigos) y las cajas fuertes que encuentres por el juego. Al hacerlo aparece un minijuego en el que hay que ser muy rápido. Es un puzzle en el que hay que destapar baldosas y colocar un circuito que permita circular a un rápido fluido antes de que se desborde y provoque un cortocirucuito. También se pueden adquirir pistolas de pirateo automático que evita el minijuego.





El 'Electro Rayo' es el primero de nuestros plásmidos.

»Los avances en modificación genética han propiciado el caos en las calles de Rapture

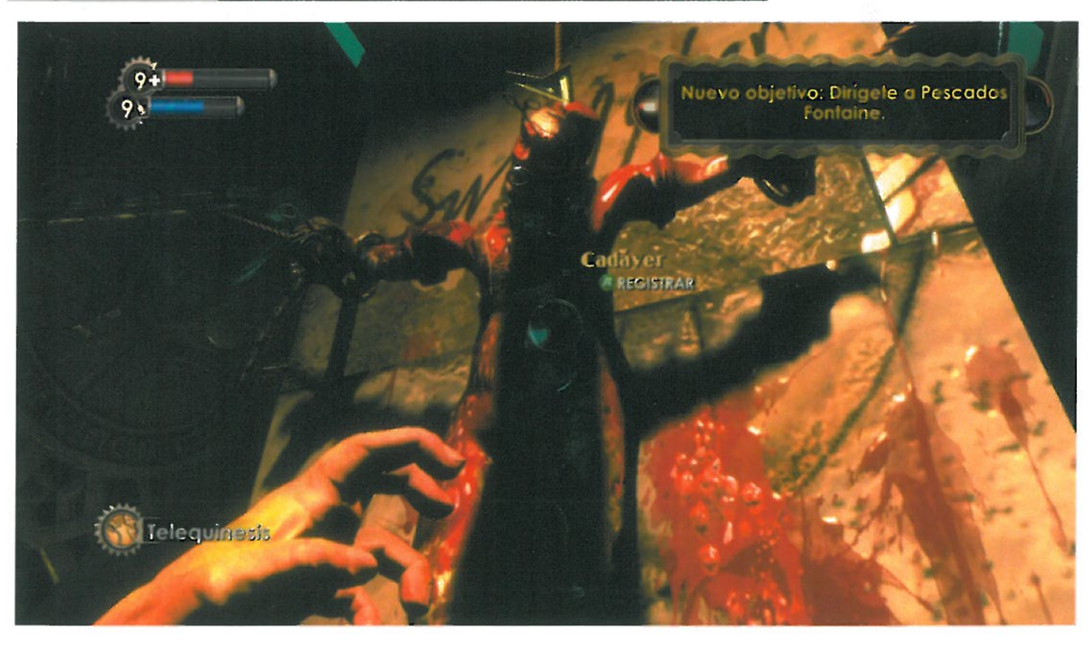

Si no te metes con un Big Daddy, no te atacará.



poderes genéticos, la elección de utilizar unos u otros y la recolección de las jeringuillas de EVE (que nos da la energía para usarlos) y el ADAM (el parásito que los propicia) será fundamental para avanzar en el juego. La combinación entre las armas y los poderes genéticos, una vez dominamos ambos, resulta genial para acabar con las decenas de enemigos de todo tipo con los que nos encontramos. Por eso es fundamental la labor de exploración en este shooter, donde hay que visitar cada habitación, intentar acceder a todos los compartimentos y abrir todos los cajones que encontremos. Las armas, la munición, el dinero y el EVE, no son recursos que abunden demasiado y los necesitas para sobrevivir.

Los enemigos que encontramos en Rapture son muy variados, sobre todo splicers alocados de todo tipo (son los habitantes de la ciudad, extremadamente violentos) y los sistemas de seguridad ideados por los científicos de Andrew Ryan (cámaras de seguridad, torretas y unos molestos robots voladores que nos perseguirán sin pausa). De hecho, Ryan descubrirá nuestra presencia y, aun preso en su loco sueño, pensará que somos un espía de la CIA o la KGB que queremos robar sus descubrimientos. Así, lanzará todos sus recursos contra nosotros.

Pero, tal vez, los enemigos más peligrosos son los 'Big Daddy', unos enormes mutantes vestidos de buzos que son los encargados de proteger a las 'Little Sisters'. Estas



VENTA AMBULANTE

THE GATHERER'S GARDEN
Cuando tengas un poco de ADAM, podrás acercarte a alguna de estas máquinas a comprar plásmidos o tónicos genéticos que mejoren tus cualidades y poderes. Ya sabes que el ADAM lo tienen las Little Sisters, así que, a por ellas.



CÁMARAS VITALES
Si acaban contigo en cualquier momento, afortunadamente volverás a la vida en la cámara vital más cercana. Aquí apareces con muy baja salud, pero con la barra de EVE a tope. Tus armas y objetos también los conservas.



CIRCUS OF VALUES
Estas máquinas expendedoras son las más numerosas. A cambio de un puñado de dólares puedes comprar botiquines, comida, algo de armamento, munición e incluso geringas de EVE. También puedes intentar piratearlas.



U-INVENT
Con estas máquinas puedes crear tus propios objetos, obteniendo sus componentes fundamentales repartidos por los diferentes niveles. Necesitarás crear objetos para completar objetivos del juego. También puedes obtener aquí tres tónicos genéticos.



GENE-BANK
El banco de genes te permite intercambiar los plásmidos y los tónicos genéticos activos. Puedes tener varios de ellos, pero no poder usarlos a al vez por falta de 'ranuras libres'. Aquí puedes intercambiarlos.





La consulta del doctor Steinman es de todo menos apacible.

»No te fíes de nada ni nadie en la ciudad de Rapture



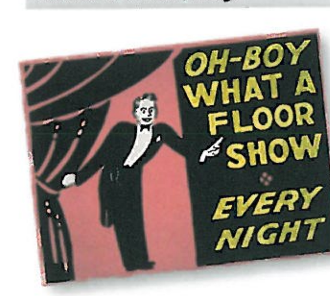


'encantadoras' niñas son unos enigmáticos engendros que recolectan ADAM por todo ***Rapture.*** Métete con ellas y tendrás a un enorme Big Daddy golpeándote el colodrillo. Pero si conseguimos eliminar a estos enormes guardaespaldas podremos acceder a las niñas y quitarles su ADAM (lo necesitamos para lograr mejoras genéticas). Y es aquí donde se plantea un dilema moral: podemos eliminar a la niña y obtener todo su ADAM, o exorcizarla, eliminar el parásito que la hace diabólica y liberarla. Esto queda a nuestra elección, pero decidamos una u otra cosa el resultado afectará al desarrollo del juego. Otra cosa a tener en cuenta con los Big Daddy es que ellos atacan a los splitters, que quieren también para ellos el ADAM de las niñas. A veces no es mala idea dejar que acaben con ellos. O mejor, podemos adquirir una mejora genética que nos permite hipnotizar a los Big Daddy para que se conviertan en nuestros protectores. Esto sí que es eficaz.

El guión del juego se va desvelando nivel a nivel, gracias a los diarios hablados de los habitantres de ***Rapture*** que vamos encontrando por ahí. Todo, con una ambientación extraordinaria, un apartado gráfico impresionante y una banda sonora de diez. Además, todas las voces están dobladas al castellano y resultan de lo más sugerente. Los splitters nos increpan con sus locuras, discuten entre ellos y podemos oírlos llorar o cantar con melodías que ponen los pelos de punta. Todo, con los ruidos de fondo de la ciudad en pleno colapso submarino. El mejor shooter al que le hemos echado el diente.

DESCARGAS CONFIRMADAS

Es cierto que Bioshock no tiene modo multijugador online, pero ¿quién lo necesita? Pero esto no quiere decir que no sea compatible con Xbox Live. El juego seguirá teniendo vida a través de la red, y podremos descargar futuros niveles, nuevos plásmidos, tónicos genéticos, armas y objetos de todo tipo para mejorar nuestra experiencia en el juego. Conecta tu consola, amigo.



XBOX 360 VEREDICTO

BIOSHOCK

- Un apartado técnico envidiable.
- La ambientación y el guión.
- Las armas y mejoras genéticas.
- Veinte horas de juego sin descanso
- Minijuegos, extras, logros...

PUNTUACIÓN

TAL VEZ EL SHOOTER MEJOR AMBIENTADO DE LA HISTORIA

10

VCOXBOX0807

Ahora te damos más

te pagamos un 30% más

entregando este vale antes del 30 de agosto de 2007

¡Te compramos tus películas y videojuegos!

preciok











Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.



¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?



Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses







Acércate a nuestra tienda Canal Ocio



Te los compramos todos, **al contado**



Además, compra a bajo precio productos Preciok

Preciok:
sólo en tiendas franquiciadas



Valladolid
C/ Canterac, 23
Telf.: 983 294 025

Valladolid
C/ Lope de Rueda, 1
Telf.: 983 263 543

Santander
María Cristina, 1
Telf.: 942 215 300

Burgos
Avda. Eladio Perlado, 12
Telf.: 947 221 142

Ciudad Real
Avda. Tablas de Daimiel, 2
Telf.: 926 274 081

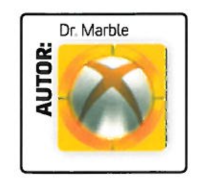
Antequera (Málaga)
C/ Diego Ponce, Edif. 21
Telf.: 952 739 348

DETALLES

EDITOR: PARADIGM
DESARROLLADOR: THQ
JUGADORES: 1
XBOX LIVE: SI
A TU MEDIDA: EDITA TUS COCHES Y ESCENARIOS

Stuntman Ignition

Llegar de nuevas a cualquier trabajo es duro. Que se lo digan al protagonista de esta aventura de conducción y cintas de vídeo


AUTOR: Dr. Marble

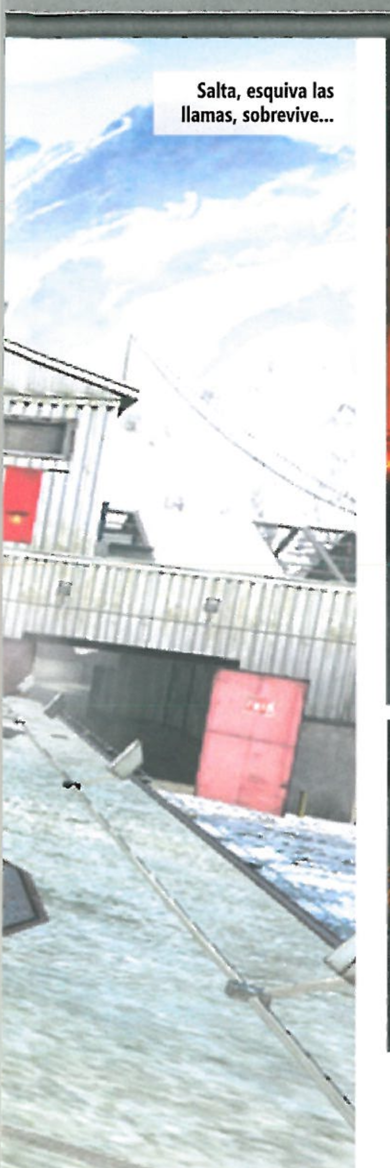
Para qué vas a poner en riesgo a las estrellas de la película, que cobran millones de tu presupuesto por enseñar su cara unos minutos, cuando puedes tener a cientos de dobles en las escenas de riesgo y que encima se diviertan con su trabajo. Como parece entretenido, esta parte tan importante de las películas no podía quedarse sin su ración de videojuego. Una secuela, eso sí, pero buena muestra de algo que cada vez engancha más y que es un reflejo de lo que trae Internet. Si en la Red se habla de crear tus propias producciones y colgarlas ahí, en ***Stuntman,*** la cosa va por ahí, aunque limitado casi siempre a escenas peligrosas, en las que intervienen vehículos.

Para empezar, tienes que aprender lo básico en el mundo de los extras de Hollywood, aunque el tutorial se lo han ahorrado y la ayuda llega a base de voces e iconos que te indican cuándo y cómo has de actuar. Las curvas cerradas, los saltos por zonas preparadas o misiles que han de salir en un momento determinado son sólo un ejemplo de las posibilidades incluidas. La ejecución de los movimientos ha de ser precisa, con un margen del que depende la puntuación que vas a conseguir. Ésta aumenta conforme encadenas escenas buenas, y vuelve a cero en cuanto metes la pata, algo un poco frustrante si te pasa al final de un nivel. Todo, acompañado de los comentarios del director de la segunda unidad, que no tiene reparos para decirte lo mal que lo haces; eso si es que no te sales del trazado marcado.

Si hay algo que se hace habitual es repetir escenas hasta que resultan perfectas. Para que esto no resulte pesado se han reducido mucho los tiempos de carga desde que pulsas la opción de volver. Así, podrás aprenderte los escenarios al milímetro y ejecutar las acciones más difíciles hasta que te salgan como deseas. Esto se vuelve adictivo y puede ser toda una tortura para los perfeccionistas, aunque ahí está buena parte de la gracia del juego. Es decir, además de sacar logros, hay otro elemento que invita a seguir



Marcas y luces marcan tu camino en cada escena.



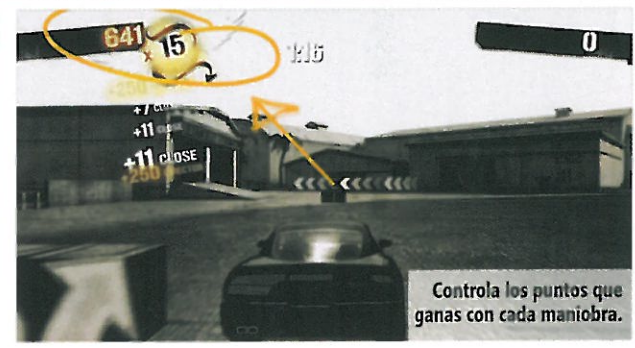
Salta, esquiva las llamas, sobrevive...



Esto está sacado de 'Un pueblo llamado Dante's Peak.



Acelera y espera que el director grite : ¡acción!



Controla los puntos que ganas con cada maniobra.

»Cuantos más golpes, explosiones y coches destrozados, más subirá tu caché como especialista

¡ACCIÓN!

El juego da para muchas horas, ya que te hace participar en 6 películas, incluyendo un total de 36 escenarios y 25 vehículos para pilotar en las escenas más arriesgadas. Y si te parece poco, tienes un editor disponible y la posibilidad de descargar niveles creados por otros jugadores. Vamos, que el juego no tiene fin.



adelante y volver una vez tras otra a los escenarios ya conocidos, de manera que se añadan las cinco estrellas a cada actuación. Los puntos conseguidos y la forma de hacerlo sirven para desbloquear películas de mayor presupuesto, anuncios y, entre ellos, algún que otro vídeo bastante espectacular. Es más, sólo por ver el especial en homenaje a los dobles de Hollywood, con Arnold Schwarzenegger como presentador, ya merece la pena dedicarle un rato a la sección de extras. Aunque en este apartado, todo aquel que tenga un televisor HD echará de menos una resolución mejor en los vídeos.

La variedad de vehículos es tan alta como géneros cinematográficos y derivados existen. Desde persecuciones a lo Mad Max hasta salvar a la chica de un edificio en llamas, huidas de bancos y persecuciones en hovercraft. Suficientes para que con cada escena nueva se respire algo de frescor, pero limitadas por un acabado técnico, que no está a la altura de las producciones a las que intenta imitar ***Stuntman Ignition***. Aún así, el control está cuidado en todos los estilos de vehículos y la suavidad suele ser la nota predominante. Las explosiones ocultan el próximo punto de control en muchas ocasiones y siempre hay elementos que te distraen o hacen apartar la mirada de lo que tienes delante. Pero no debes bajar la guardia, porque algunos recorridos se las traen, sobre todo al pasar por sitios estrechos o realizar saltos al límite de las posibilidades de tu vehículo.

El sistema de repeticiones y el generador de escenas es otro de los elementos que pueden tenerte horas frente a la pantalla, entre los muchos añadidos que hay que agradecer a los desarrolladores. Una buena herramienta, al fin y al cabo, para los miles de aficionados a Machimina (www.machimina.com) y que seguramente contribuya a aumentar la lista de producciones disponibles en esa web. Y Xbox Live, por supuesto, puede convertirse en un hervidero de nuevos directores, si el juego consigue el apoyo suficiente.

Otro modo que traerá buenos recuerdos a los que lleven unos años en esto


¿Quién no quiere ser James Bond?


Aquí toca hacer un buen derrape.


Salta la rampa y hazlo con estilo.


Un accidente múltiple mejora la escena.

Siempre puedes repasar tus escenas.


Golpea al camión justo en su momento.


Sólo se pueden cometer cinco fallos.



»No cabrees al director: no le hagas repetir la escena


Aquí no hay que evitar las colisiones.

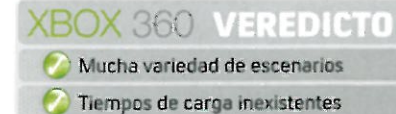
La puntuación aumenta con el riesgo.





¡Manda un SMS con OXM (espacio) Stuntman al 7788 y entra en el sorteo! Precio del SMS: 1,2 € + IVA

es la arena. Ahí podrás demostrar que eres el más habilidoso a la hora de esquivar a los demás coches y, también, el que controla los accidentes frontales con más precisión. El último en pie gana, por supuesto. Lo mismo pasa en los circuitos ovales, al más puro estilo NASCAR. Pero claro, con tantas posibilidades de destrucción un juego así no estaría completo sin algunas opciones para jugar con amigos. Tanto en la misma consola como por system link o, por supuesto, Xbox Live, puedes demostrar que eres de los mejores entre los especialistas de cine. Incluso hay rankings con un tablón bien ordenado y filtros en los que consultar las puntuaciones individuales y las de los modos multijugador. Estos últimos son divertidos y ***Stuntman Ignition*** no es de esos juegos en los que necesites quedar con los colegas para pasar un buen rato. Con buscar partidas en marcha o poner la tuya a disposición de cualquiera podrás sentir el metal en tus carnes o sacarle los colores a cualquier desconocido sin parar de divertirte. Entre las posibilidades que ofrecen las partidas a medida está la de crear pruebas que pongan en aprietos a los demás, con un constructor de escenarios bastante completo y que añade bastantes horas a la experiencia global. Vamos, que los 36 eventos prediseñados se pueden convertir en miles una vez que la comunidad de jugadores se ponga manos a la obra.



XBOX 360 VEREDICTO

- Mucha variedad de escenarios
- Tiempos de carga inexistentes
- Buena adaptación a Xbox Live
- Técnicamente se queda corto
- Es una mezcla de muchos títulos

PUNTUACIÓN

STUNTMAN SE REINVENTA Y GANA

8,2

STUNTMAN IGNITION

DETALLES

EDITOR: MICROSOFT
DESARROLLADOR: ARTOON
JUGADORES: 1
XBOX LIVE: SIN ANUNCIAR
A TU MEDIDA: PERSONAJES, SOMBRAS

Blue Dragon

El RPG de Microsoft es, tal vez, el juego más extenso de nuestra consola. Pero, ¿la cantidad asegura calidad?

OXM Maeso
AUTOR:






Los amantes a los RPG´s tienen en ***Blue Dragon*** un título imprescindible con mayúsculas. Todo es tan bonito, con unos diseños espectaculares, personajes carismáticos a puñados, escenarios gigantescos y todo lleno de colorines pastel de lo más delicioso. No en vano los diseños corren a cargo de Akira Toriyama, creador de *Dragon Ball* y del aspecto de otro grande del género, *Dragon Quest* (parece que sólo se mete en proyectos que incluyan la palabra Dragón en el título). Y toda este mundo genialmente concebido y diseñado se encierra en 3 DVD´s, lo que convierte a este RPG en el juego más largo de Xbox 360 hasta la fecha. Pero, ¿la cantidad viene acompañada de calidad? En este caso, sí, porque detrás del proyecto también está Hironobu Sakaguchi, creador de *Final Fantasy*. ***Blue Dragon*** es bonito, es enorme y es sólo para Xbox 360.

ALGO MÁS QUE TU SOMBRA

Como ya os contábamos en la extensa preview que publicamos el pasado mes, la extensísima y atractiva historia de ***Blue Dragon*** nos mete en la piel de un grupo de niños de la aldea de Talta (Shu, Jiro y Kluke) que tienen que luchar, ellos solos, contra el ejército de máquinas del malvado Nene, que quiere dominar este mágico y retro-tecnológico mundo. Así, el peligroso viaje de los chicos será extremadamente largo y repleto de aventuras y al grupo se unirán un par de persoanjes jugables más (Marumaro y Zola).

El juego es un RPG al más puro estilo Final Fantasy, con combates por turnos y con un componente de exploración que tiene muchísima importancia. El argumento y la aparición de cientos de personajes e historias secundarias se va sucediendo mientras se explora el gigantesco mundo del juego y mientras se entra en combates con diferentes criaturas cada pocos pasos. Tras unas pocas horas de juego se comienzan a desbloquear hechizos, golpes y magias para cada uno de nuestros personajes, que combaten en grupo. Así, se va aumentando la experiencia, los puntos mágicos y el oro que nos dará acceso a cientos de objetos que nos ayudarán en los combates.

Pero en los combates las protagonistas son las sombras de nuestros personajes. Todas ellas cobran vida y se transforman en poderosas bestias (la sombra de Shu, el protagonista, es el mítico Blue Dragon). Las sombras, además de hacer los combates una maravilla





Las escenas de los combates resultan espectaculares.

»Que tu sombra se convierta en una bestia gigante tiene sus beneficios, quieras o no

estética para disfrutar en las televisiones de alta definición, añaden un componente más al sencillo pero profundo sistema de lucha. Enseguida uno se hace al menú que combina estados, destrezas, hechizos, ataques, defensas y objetos que hacen de cada golpe un momento único.

UNA OBRA DE ARTE EN TRES DVD

Blue Dragon es una superproducción espectacular, que no nos ha defraudado, a pesar de llegar un año tarde respecto a Japón. Cuenta con una jugabilidad exquisita para los amantes del género, pero que viene envuelta además en varias horas de secuencias cinemáticas propias del mejor anime, con el siempre laureado diseño de Toriyama y, por supuesto, con una increíble banda sonora firmada por Nobuo Uematsu (el compositor de cabecera de Sakaguchi que dió musica a Final Fantasy). La múscia del juego bien merece la compra de la banda sonora por separado, sobre todo por el tema 'Eternity', el que aparece siempre contra los enemigos finales, cantado por el vocalista ex Deep Purple y Black Sabbath, Ian Gillan.













XBOX 360 VEREDICTO — BLUE DRAGON

- El diseño y aspecto gráfico
- El genial sistema de combates
- Cientos de horas de juego
- Doblado al castellano
- Banda sonora de auténtico lujo

PUNTUACIÓN 9,1

EL RPG QUE XBOX 360 ESTABA ESPERANDO

DETALLES

EDITOR: CLIMAX

DESARROLLADOR: THQ

JUGADORES: 1-2

XBOX LIVE: 16 JUGADORES

A TU MEDIDA: EDITA TU PILOTO Y TU MOTO

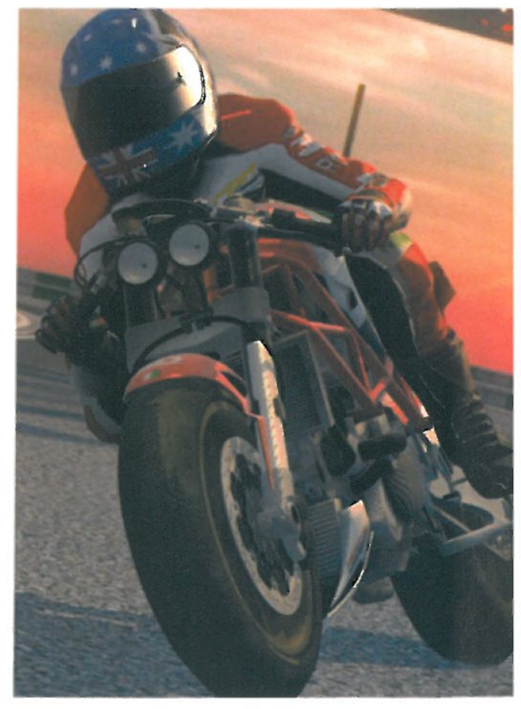
MotoGP 07

El Campeonato de Motociclismo está prácticamente decidido, pero tú puedes cambiar su curso y hacerte con la victoria en tu Xbox 360

AUTOR: OXM Maeso



Puntual, como cada año, llega al final del verano la nueva entrega de Moto GP, el título de **Climax** que cuenta con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Motociclismo. Los pilotos oficiales, las motos, las marcas, los circuitos y los patrocinadores aparecen en el juego como un calco hiperrealista de las pruebas, que podemos disfrutar actualmente en televisión (el campeonato se encuentra actualmente en su tercio final). El aspecto técnico del juego vuelve a ser una maravilla, con unos gráficos impresionantes, que cada vez nos meten más en la misma pista de cada circuito. En el juego de este año sorprenden, sobre todo, el detallismo de las motos y pilotos, la de los circuitos y varios efectos: el sol reflejado en la pista, el humo, el polvo o la lluvia. En cuanto a la física, también esta vez se han vuelto a superar, ya que el comportamiento de las motos resulta extremadamente real, tienen una sensación de peso muy realista y se comportan en pista como cabría esperar en cada situación: los derrapes, las trazadas, las caídas al pisar la hierba, los pianos mojados o la grava.
Como de costumbre, siempre puede probar tus habilidades al instante con el modo Carrera Rápida, eligiendo a los pilotos y los circuitos que hayas desbloqueado previamente. Los modos principales son el Campeonato (para que intentes ganar el Mundial en la piel de los Pedrosa, Rossi, Stoner y compañía) y el modo Carrera Profesional. En este último puedes crear a tu propio piloto, editando su aspecto con una completa aplicación, y llevarle al estrellato de las dos ruedas a lo largo de varias campañas. Tu piloto al principio es algo torpe y carece de patrocinadores y moto oficial, pero si vas completando carreras y obteniendo buenos resultados, irá cambiando y las habilidades de tu piloto se irán incrementando.
Cada gran premio del campeonato está recreado al milímetro, con un buen puñado de escenas cinemáticas que adornan las jornadas de entrenamientos, clasificación y carrera. Secuencias abandonando los ▶▶





¿Hayden delante de Rossi?, no se lo cree nadie.

PONTE GUAPO

En el modo Carrera Profesional puedes crear a tu propio piloto amateur y, gracias al editor que incorpora el juego, diseñar su casco, el mono, todos los logotipos que lucirá el piloto y los colores y marcas de su moto. También puedes configurar el nombre del equipo, la escudería, etc. Pon todo a tu gusto para triunfar en la pista y salir guapo en las fotos.



Las indicaciones en pantalla ayudan a tomar las curvas.

Todo parece una retransmisión de TV.

Una carrera del modo Extreme en Tokyo.

»Si te gustan las motos, disfruta del Mundial de Motociclismo y de las mejores carreras urbanas



Marcas y luces marcan tu camino en cada escena.

boxes oficiales, esperando en la formación de parrilla o en la celebración al terminar la carrera en la pista, en los boxes o en el podio.

En cuanto al control de la conducción, el juego es totalmente personalizable y cuenta con un freno general (para los jugadores menos expertos) y los frenos de cada una de las ruedas colocados en ambos gatillos del mando. Utilizando estos frenos el control de cada curva, derrape o chicane puede ser extremadamente preciso.

Además del mundo del campeonato de Moto GP, el juego incluye el modo Extreme, con la posibilidad de disfrutar de enormes motos de calle en las pruebas urbanas más espectaculares. A medida que vayas consiguiendo ganar pruebas en el modo Campeonato o Carrera, el juego te irá recompensando con circuitos especiales, motos y pilotos para disfrutar en el modo Extreme (además de con vídeos y demás ítems en el menú Extras). El modo Extreme cuenta con circuitos urbanos inspirados en ciudades de todo el planeta, como Sevilla o Tokyo, y entornos abiertos de carretera inspirados en paisajes del Algarve portugués, Malasia o el Golfo Pérsico. Unos divertidos y atractivos circuitos para disfrutar, con un enorme catálogo de motos de calle.

Por supuesto, el juego cuenta con compatibilidad con partidas a través de Xbox Live, permitiendo crear carreras con hasta 16 jugadores simultáneos, ya sea en cualquier circuito oficial del modo Campeonato o con cualquiera del modo Extreme. El juego permite la creación de completos torneos para competir con los colegas a través de la red y contará con descargas de nuevas motos, pilotos, circuitos Extreme, etc. Además, hay que destacar el novedoso modo 'pink slip' en el que te puedes jugar tu propia moto en una carrera online. Esta es una buena manera de ganar bonitas motos Extreme personalizadas de forma genial por los usuarios. Ten cuidado, porque puedes dar con un jugón que se haga con tu bonita montura. En definitiva, un imprescindible para todo motero.



Batallas espaciales de las de antes, pero en enormes escenarios 3D.

Project Sylpheed

El vacío espacial ya no es tan vacío, tienes a miles de enemigos...

AUTOR: OXM Xcast



DENTRO DE 500 AÑOS los viajes interestelares serán un hecho. La tierra habrá colonizado otros planetas y sistemas y ejerceremos un total control sobre todo el universo conocido, sin extraterrestres verdes ni bichos raros. La única amenaza para la paz se encontrará en el propio ser humano, mediante guerras civiles interplanetarias. Y para luchar en el espacio, qué mejor que naves espaciales armadas hasta los dientes, al más puro estilo star Wars o Star Trek.

En esta pseudo-secuela de un matamarcianos de la ya extinta Mega CD de Sega, controlaremos a un cadete espacial llamado Katana, en su particular lucha contra todo lo que se le interponga en su camino hacia la victoria final, antiguos amigos incluidos. Para lo que hará uso del poder armamentístico del futuro en batallas contra cientos de enemigos simultáneos en cada misión. Algo parecido a un matamarcianos de los de siempre, con la pantalla llena de disparos volando hacia nosotros y enemigos finales cuyas proporciones exceden el tamaño de nuestro televisor, pero en tres dimensiones y con una historia de las "curradas" de fondo, para rellenar los huecos entre matanza y matanza. Estas escenas acaban, además, siendo uno de los mayores alicientes para jugar a este Project Sylpheed por lo bien realizadas e interesantes que resultan. La lástima es que el resto del juego no se mantenga a la misma altura.

El juego de Square Enix ofrece un nivel bastante aceptable en la gran mayoría de sus apartados, pero un puñado de

ACTUALÍZATE

Una de las más gratas sorpresas que hemos recibido últimamente en Xbox Live es la actualización completamente gratuita de Project Sylpheed. Con esta descarga conseguiremos 6 nuevas misiones y 6 nuevas armas que añadir a nuestro inmenso catálogo de juguetes. Además, se incluyen tablas de clasificación para estas misiones, cosa que se echa bastante de menos en el resto del juego.



Los combates son un caos, pero muy divertidos.


Las estaciones espaciales no servirán de mucho.


Uno nunca sabe a quien se puede encontrar enfrente.



La variedad de las misiones es bastante escasa.

PROJECT SYLPHEED

DETALLES

EDITOR: MICROSOFT

DESARROLLADOR: SQUARE ENIX

JUGADORES: 1

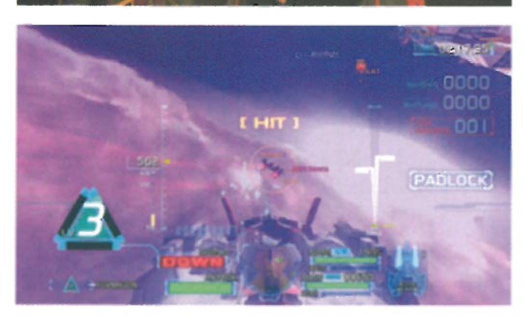
LANZAMIENTO: DISPONIBLE

XBOX LIVE: NO

PERSONALIZACIÓN: N/A

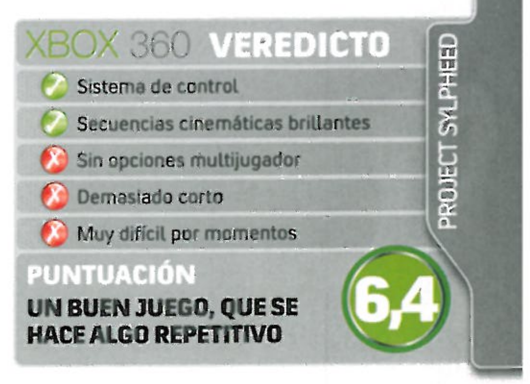
Las batallas son un auténtico caos de láser y cazas enemigos.







errores de bulto le apartan del podio en su género. Para empezar tenemos el diseño de las misiones, todas centradas en disparar y disparar sin descanso. Nada extraño hasta este punto, hablando de este género. Pero su esquema es tan pobre y repetitivo que pronto empieza a aburrir hasta el bostezo. Y eso, a pesar de la posibilidad de personalizar las armas de nuestra nave y los esfuerzos de innovación en el control, con maniobras especiales incluidas. A esto hay que añadir un nivel gráfico simplemente cumplidor, con momentos dignos de la clase de ciencias de 5º de primaria, cercanos a la diapositiva, por las constantes y molestas caídas del framerate, más que a un intento de juego fluido. Además, aunque los diseños brillan por sí mismos, los escenarios parecen vacíos y los efectos gráficos no son tampoco un portento, si hablamos de un juego para 360, con momentos llenos de colorín, propios del mundo de Naruto, pero no de una superproducción 'videojueguil' como esta. Para ponerle la guinda, las opciones online con las que hemos estado frotándonos las manos simplemente no existen. Ni siquiera unas tristes tablas de puntuaciones por defecto, que alarguen una vida útil demasiado corta para Project Sylpheed. Por lo que acaba siendo más un juego que recomendamos alquilar antes que comprarlo.



DETALLES

EDITOR: MICROSOFT
DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
JUGADORES: 1
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: 2-4 (COOPERATIVO)
A TU MEDIDA: CREA TU NINJA

Tenchu Z

Un juego tan sigiloso que llega a provocar el bostezo

AUTOR: OXM Xcast



CORRER POR LOS TEJADOS de los edificios con la agilidad de un gato y haciendo el mismo ruido que el viento, mientras empuñamos una katana. De eso va ser ninja, una secta de asesinos del Japón feudal, que ha pasado a la historia por su habilidad y la valía demostrada en combate. ¿Quién no quiere ser uno de ellos? Por eso lo chicos de From Software tuvieron tanto éxito en el año 1998, cuando lanzaron la primera versión de Tenchu. Eran otros tiempos y el sigilo se presentaba como un desconocido en el mundo del videojuego. Hoy, cerca de una década más tarde, las cosas han cambiado y lo de esconderse de los enemigos es el pan de cada día. Aún así, este Tenchu Z sigue teniendo ese toque que le distingue y lo hace atractivo, al menos en un principio. Además, llega en exclusiva a Xbox 360.

La base no ha cambiado, somos un asesino y hay que aprovechar las sombras de la noche para cumplir las misiones que se encarguen, que van desde el asesinato hasta la escolta de algún personaje, pasando por la masacre indiscriminada o la recolección de ítems. El planteamiento resulta muy divertido en un principio, y la inclusión de un modo cooperativo, para hasta 4 jugadores simultáneos a través de Xbox Live, no hace sino aumentar todavía más las expectativas puestas en el título. Desafortunadamente, la cosa se queda únicamente en eso.

La culpa no la tiene un aspecto en concreto, porque falla prácticamente todo. En primer lugar, el apartado gráfico, con texturas de baja resolución, clipping constante y unas animaciones dignas de los robots más arcaicos. De hecho, el juego está más cerca de ser un port de un juego de PS2 o Xbox en alta resolución que un juego de nueva generación. Además, la mecánica de juego resulta repetitiva a las pocas partidas, haciendo que jugar las más de 50 misiones se convierta en un ejercicio de fe, más que en un verdadero disfrute. Si a esto, además, le añadimos una IA de enemigos simplemente nefasta, una dificultad demasiado elevada en ocasiones y un retardo que hace injugable cualquier partida en Xbox Live, obtenemos un juego sólo para gente con mucho tiempo.



Corre por los tejados sin hacer el mínimo ruido.

CREA TU NINJA

El elemento más novedoso de esta nueva entrega de Tenchu es que no hay que meterse en la piel de Rikimaru o Ayame, sino que hay que crear un ninja completamente nuevo con el editor completo que presenta nada más comenzar. El aspecto físico, pero también las características de fuerza, agilidad, etc., son editables al máximo. El ninja resultante ya tiene nombre, el de tu gamertag activo en ese momento en tu Xbox 360.



Puedes personalizar tu ninja como más te guste.



Un título correcto, pero algo decepcionante.



Aquí los vampiros salen de todas partes.

VAMPIRE RAIN

DETALLES

EDITOR: MICROSOFT
DESARROLLADOR: ARTOON
JUGADORES: 1
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
XBOX LIVE: 2-8 JUGADORES
PERSONALIZACIÓN: N/A

Vampire Rain

A estos vampiros la lluvia no les ha sentado bien...

AUTOR: OXM Clapillo


VAMPIRE RAIN, al menos en un principio, cuenta con un buen planteamiento. Es un estilo que quiere parecerse a la infiltración de los títulos apadrinados por Tom Clancy, pero con vampiros en este caso. La historia nos cuenta cómo la humanidad está en peligro, con un crecimiento enorme de la población chupasangres, y nos pone en la piel de unos agentes que tratarán de evitar el desastre. Al saltar a la acción en la primera fase, iremos detrás de uno de nuestros compañeros, lo cual servirá para que aprendamos los distintos controles (no muy acertados) para subir escaleras, canalones, usar las armas... Según avanzamos vamos comprobando que todo lo que creíamos bueno tan sólo eran apariencias. Avanzamos por una ciudad lloviendo a cántaros continuamente, con unos gráficos que al principio dan el pego, pero cuanto más nos fijamos, peores los vemos. En conjunto, podrían tratarse de gráficos de la antigua Xbox un poco disimulados.

Quizá la mayor decepción nos la llevamos cuando, después de ver que tenemos una ciudad para recorrer a nuestras anchas, comprobamos que realmente tenemos tan sólo un camino posible para llevar a cabo cada misión, con unos enemigos que parecen puestos por el ayuntamiento (puedes pasar a dos centímetros por detrás de ellos y no se enteran, aunque vayas corriendo), con una IA que deja bastante que desear y unos límites invisibles que no te dejan explorar los alrededores, no vaya a ser que te pierdas.

CACERÍA ONLINE

Puede que al final lo más divertido de Vampire Rain sea el multijugador. Tenemos bastantes modos de juego, como capturar la bandera o deathmatch, tanto por equipos como individual, y realmente se hace bastante más entretenido que la campaña individual. Lo malo es que hay otra pega... Es muy raro encontrar una partida disponible: los servidores suelen estar desiertos.


Los vampiros parecen puestos en la calle por el ayuntamiento.



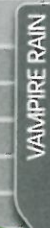
Entre las armas se encuentra el recurrido rifle francotirador.



Los vampiros salen ardiendo en el momento de morir.


Afina la puntería y no dejes a un 'no muerto' con vida.

XBOX 360 VEREDICTO



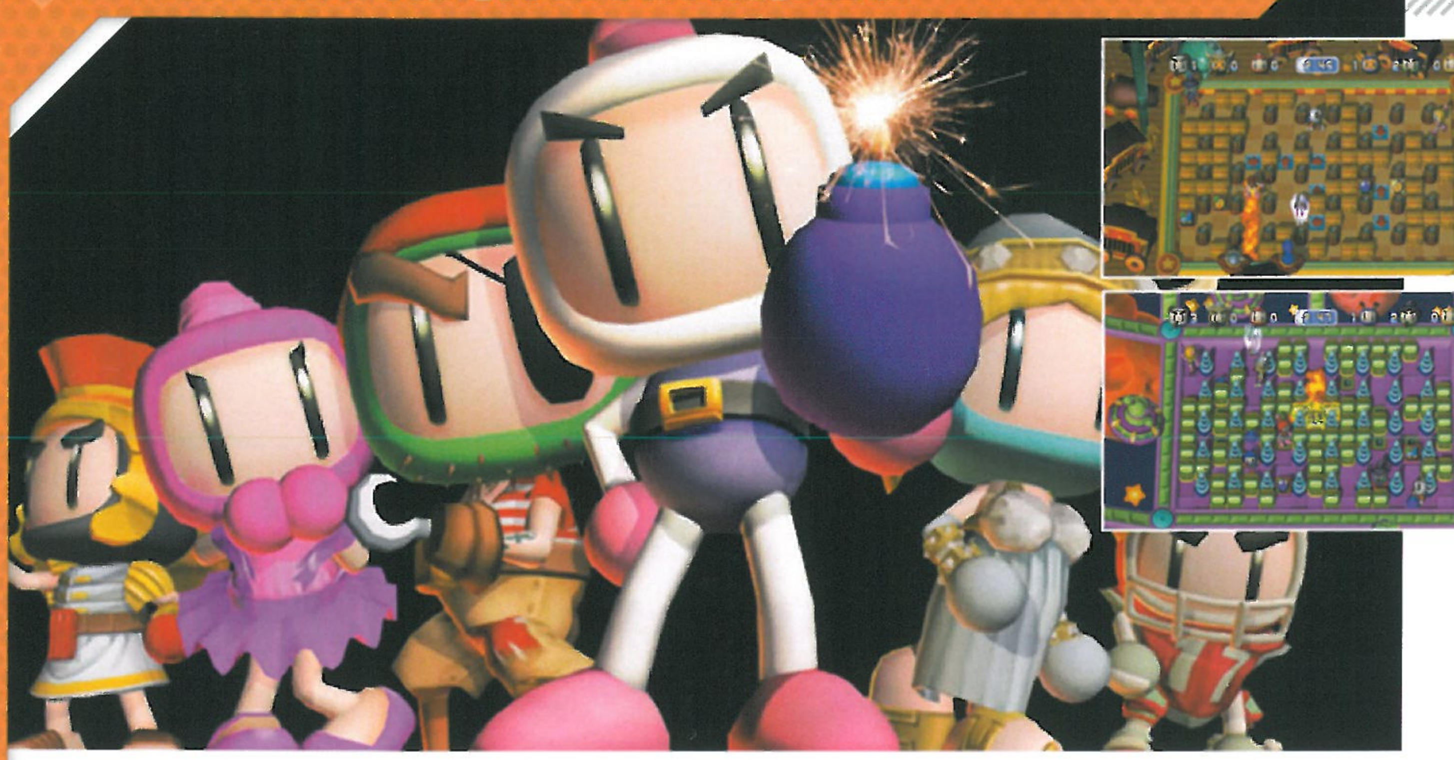
- ✓ La línea del juego es buena...
- ✗ ...hasta que echas un rato
- ✗ Sólo un camino en las misiones
- ✗ La IA deja mucho que desear
- ✗ Los gráficos son todo apariencia

PUNTUACIÓN

SE PARECE A SAM FISHER, PERO ES UN ESPEJISMO

5,6

REVIEW XBOX LIVE ARCADE



Bomberman Live

Así sí que merece la pena recuperar clásicos...



HE AQUÍ OTRO MÁS entre los miles y miles de títulos que dejaron alguna marca en los tiernos cerebros de los, hoy en día, videoadictos más avejados. Tampoco es que ***Bomberman*** fuera uno de los más vendidos o de los mejor valorados en Super Nintendo, ni siquiera en las recreativas de los bares, pero hay que reconocerle su mérito entre las joyas que podían acabar con amistades de años y pagas mensuales completas. Su secreto radicaba, y sigue arraigado en el mismo sitio, en la posibilidad de fastidiar a los demás y dar la vuelta a las partidas justo cuando el cronómetro llegaba a cero.
La idea resulta sencilla en un principio. Copia de títulos anteriores, pero con el añadido de laberintos, por los que tendrás que correr tan rápido como te permitan los bonos recogidos. Las bombas que deja el protagonista pueden acabar con su vida, pero también con la de sus competidores y amigos. Todo se desarrolla en la misma pantalla y los gráficos han de ser sencillos para evitar distracciones innecesarias. A partir de ahí, cualquier añadido es más o menos bienvenido, si contribuye a aumentar la dificultad y a que te rompas la cabeza para ganar.
Los modos que se suman al más clásico ofrecen escenarios bien diferentes entre sí, con trampas que te teletransportan, arenas movedizas que ralentizan el paso de Bomberman o bestias que te obligan a tomar siempre el camino más largo. También verás cómo aparecen enemigos fuera de la pantalla y una colección de elementos que poco tienen que ver con el título original. La verdad es que se agradece el esfuerzo, sobre todo frente a conversiones en las que sólo parece haberse hecho un ligero y poco afortunado lavado de cara.
Pero donde más brilla es en los modos multijugador. Si cuando juegas solo te das cuenta de la inteligencia artificial, limitadísima y predecible, cuando lo haces con amigos por Xbox Live o en la misma consola las posibilidades estratégicas se disparan. Con hasta ocho jugadores en el modo online, la diversión parece infinita y lo es, tanto si se juega por equipos como en cualquier otro de los nuevos modos disponibles. Pon bombas a lo largo y ancho de Xbox Live para hacer saltar por los aires a toda tu lista de amigos. Un juego que parece haber sido creado para ser jugado en el sistema online de Xbox.

DETALLES

DESARROLLADOR: BACKBONE ENTERTAINMENT
JUGADORES EN LOCAL: 1-4
JUGADORES EN XBOX LIVE: 8
ESPACIO: 100 MB
PRECIO: 800 MP

XBOX 360 ARCADE

- ✓ Jugabilidad clásica
- ✓ Un gran lavado de cara
- ✓ Partidos online
- ✗ Sigue sin licencias oficiales
- ✗ Los menús son demasiado 'cásicos'

PUNTUACIÓN
LE SIENTA MUY BIEN EL MODO LIVE
8,2



3D Ultra Minigolf

PARECÍA DIFÍCIL seguir más tiempo sin un juego de minigolf en Xbox Live Arcade. ***3D Ultra Minigolf Adventures*** es la primera respuesta a los amantes de este 'mini-género'. Pero si los desarrolladores trataban de conseguir un juego variado y divertido, que transmitiera buenas sensaciones y proporcionara largas tardes en torno a la pantalla, parecen haberse quedado en el camino.
Los escenarios son diversos, con recorridos clásicos y obstáculos que ya se han visto muchas veces en la larga colección de juegos dedicados a este deporte 'familiar'. El traslado desde la edición para PC, que ya era muy pobre, ha visto mejoradas pocos aspectos. Ni siquiera pasa de cuatro jugadores para seleccionar y recorrer los treinta hoyos incluidos. Aparecen enemigos para complicar un poco las cosas, pero no resulta un aliciente para revisitar los escenarios. Los golpes maestros arruinan el ranking online y el editor de escenarios apenas tiene opciones. Además, los modos de competición se hacen aburridos y repetitivos, con lo que en general resulta soso y ni siquiera los efectos especiales o las mejoras que afectan a la bola hacen que salga de la monotonía.





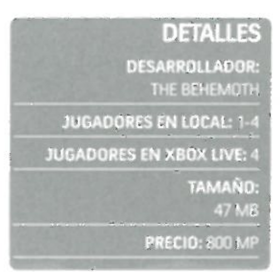
DETALLES
DESARROLLADOR: WANAKO STUDIOS
JUGADORES EN LOCAL: 1-4
JUGADORES EN XBOX LIVE: 4
ESPACIO: 50 MB
PRECIO: 800 MP

XBOX 360 ARCADE
- ✓ Mejorará con descargas futuras
- ✓ Incluye editor
- ✓ Multijugador online
- ✗ Sólo 4 jugadores a elegir
- ✗ Se hace aburrido

PUNTUACIÓN 5,0
DIVERTIDO PERO ALGO REPETITIVO

Alien Hominid HD

ESTE ES UNO DE ESOS JUEGOS que vuelven después de poco tiempo a Xbox, tras haber aparecido en una buena cantidad de plataformas diferentes. Pero lo hace de manera justificada, ya que es un título de los que merece la pena tener en la colección.
La historia no tiene ni pies ni cabeza, con agentes del FBI que persiguen a los invasores, mientras la población se mezcla peligrosamente y los enemigos gigantes intentan defenderse como pueden, con movimientos repetitivos incluidos. Todo en entornos a medio camino entre lo que dibujaría un niño de 4 años y un diseñador web cotizadísimo. Pero claro, la alta definición queda bien y da un aire de renovación a los gráficos que ya se vieron en la Xbox original.
El control es preciso y cuesta poco acostumbrarse a un estilo tan clásico, en la línea de juegos como Metal Slug. Las armas son variadas y algunas tan espectaculares como originales. Además, cuenta con un multijugador totalmente aconsejable para pasarse niveles uno tras otro en modo cooperativo.



DETALLES
DESARROLLADOR: THE BEHEMOTH
JUGADORES EN LOCAL: 1-4
JUGADORES EN XBOX LIVE: 4
TAMAÑO: 47 MB
PRECIO: 800 MP



XBOX 360 ARCADE
- ✓ Incluye minijuegos
- ✓ Todo un revienta-pads
- ✓ Modo cooperativo online
- ✗ Pocas novedades
- ✗ Gráficos muy básicos

PUNTUACIÓN 8,0
EL SCROLL LATERAL DE TODA LA VIDA







EL MUNDO 'WINDOWS LIVE'

Xbox Live sólo es una pequeña parte de un 'universo conectado' mucho mayor

SI TE DIJERAN que podrás acceder a tus archivos y trabajar con las mismas aplicaciones desde cualquier lugar del mundo, sin tener que llevarte tu PC a cuestas y mientras mantienes la configuración de tu escritorio con todo, como a ti te gusta, ¿a que te parecería bien? Pues Microsoft ha dado los primeros pasos en ese camino con su sistema Live. Además de cambiar la forma de comunicarse por Internet, con aplicaciones de mensajería instantánea, el correo electrónico gratuito o la creación de blogs, tiene un plan para adueñarse de la forma en que usamos los ordenadores para que casi no podamos vivir sin estar conectados a la Red. Su estrategia es compleja y aún faltan unos cuantos años para que tenga forma realmente, pero ya se pueden ver y tocar los resultados de las primeras experiencias de la plataforma Live. Ésta intentará simplificar la interactividad del usuario al máximo y hacer que cualquiera pueda desenvolverse frente a un PC. Mientras, todos encontramos algo interesante que nos invite a formar parte de su proyecto.

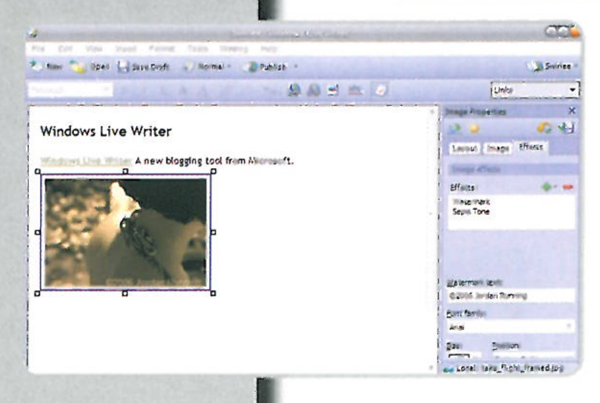
»Un gran número de aplicaciones y servicios encaminados a hacer Internet más fácil

LA TRANSICIÓN

DE LA MISMA MANERA que Internet experimenta una evolución constante, también lo hacen los servicios diseñados para ella. Por ello, Microsoft trabaja totalmente volcada en una nueva visión de aplicaciones nuevas y versiones de las ya conocidas, que enmarcan dentro de la coletilla Live.

Esta estrategia se hizo pública en 2005 y nació como una forma de ofrecer todo tipo de funcionalidades a los usuarios, buena parte de ellas a través del navegador web, pero con independencia del terminal utilizado, ya fuera un PC, un teléfono móvil, una videoconsola como Xbox 360... Desde su anuncio, muchos de los servicios están disponibles en su versión final o aún en pruebas, a la espera de perfeccionarlos. Incluso hay ideas para las que todavía no se ha encontrado una utilidad en el mundo real, pero que resultan tan innovadoras y espectaculares que merece la pena desarrollarlas hasta que sean un producto aprovechable.

Desde **www.live.com** puedes descubrir de qué se trata todo esto, que es, en resumidas cuentas, en la integración de todo tipo de servicios de Internet, desde correo electrónico, mensajería instantánea y blogs hasta búsquedas en la web, mapas, compras o información científica. Por poner un ejemplo, la plataforma MSN ya ha empezado la migración y parece haberlo hecho muy bien, porque con sólo una actualización del cliente anterior ya se pueden ver prestaciones añadidas y denominaciones diferentes, aunque conservando la lista de contactos y el resto de información almacenada. El portal de contenidos MSN, por su parte, permanece como tal y aún sirve como fuente de datos y entretenimiento online. Según Microsoft, actualmente hay 465 millones de usuarios únicos de MSN y Windows Live, de los cuales 12 millones se sitúan en España. Estos comprenden a los más de 6 millones de usuarios de Xbox Live, que desde su consola tienen acceso al resto de la red universal de Microsoft.



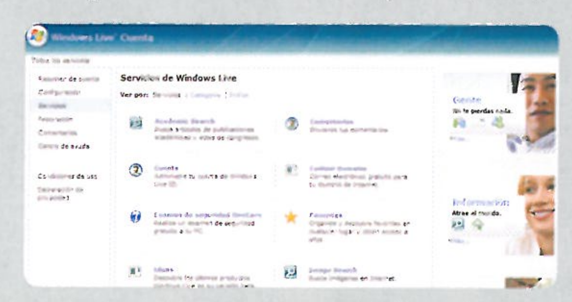
VARIEDAD Y CANTIDAD DE SERVICIOS

El precio de asumir ciertas dosis de publicidad queda reducido, en gran medida, ante la gran cantidad de beneficios que aporta el sistema Live. La lista de aplicaciones supera el medio centenar y no paran de lanzarse noticias sobre nuevas formas de aprovecharse de este entorno, al que se accede desde un mismo portal.

Una de las aplicaciones que mayores expectativas crea es la versión evolucionada de MSN Hotmail que, tras recibir la denominación inicial de Windows Live Mail, conservará su nombre original. Este sistema de correo cuenta con más de nueve millones de cuentas activas sólo en España, una cifra que pasa de los 230 millones en todo el mundo. Es, por lo tando, el servicio más utilizado dentro de MSN/Windows Live. Entre las intenciones de Microsoft está la de adaptar cada producto a una zona geográfica determinada, de manera que cada país o región pueda elegir una versión a su medida. Un paso más hacia la personalización de la Red.

Por ahora, ya se atisban los 2 GB de almacenamiento, que ponen al servicio de Microsoft en competencia directa con servicios de Google o Yahoo!. Estos garantizan, prácticamente, cuentas de correo electrónico ilimitadas, que seguramente crezcan mucho más con el paso de los años y cualquier usuario pueda mirar los mensajes de años atrás. Es decir, se tiende a crear verdaderas enciclopedias de cada uno, en las que se podrá consultar la historia pasada y que una vez que los datos de varias fuentes se hayan vinculado (sonido, vídeos, mensajes, logros en juegos...) darán lugar a verdaderos baúles llenos de recuerdos y experiencias que jamás antes habían sido posibles. La vida de cada usuario estará íntegra en la Red y disponible para compartirla con quien cada uno desee.

Por otra parte, la interfaz y el diseño de las ventanas han sido mejorados para facilitar la comunicación lo máximo posible. Siguen un aspecto muy similar al de Microsoft Outlook. Así, el panel de lectura muestra una vista previa del texto y las imágenes adjuntas en el buzón y los comandos pueden ser manejados desde el botón derecho del ratón para un acceso más rápido a las funciones. Todo disponible desde el navegador web, independientemente de cuál sea éste. Además, la próxima versión de Hotmail proporciona tareas de valor añadido, como el envío de e-mail desde teléfonos móviles. Las posibilidades de seguridad también han sido reforzadas para hacer frente a spam, virus y correos no deseados. Para ello, la aplicación escanea todos los mensajes, tanto los enviados como los recibidos.

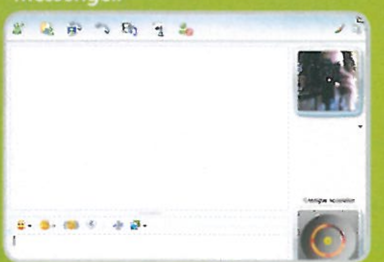




IDEAS QUE SE HACEN REALIDAD

Como puede verse en www.Ideas.live.com, el entorno de Microsoft Live no para de crecer. Además de haber llevado la plataforma de juego Xbox Live al mundo del PC, con títulos como ShadowRun o Halo 2, las posibilidades disponibles son sólo un reflejo de lo que puede estar disponible dentro de pocos días.
Como ejemplos de proyectos actuales puedes ver los siguientes y probar, al menos, algunos de ellos tú mismo:

Windows Live Messenger 8.5 Beta. Que ya resulta perfectamente funcional y añade algunas herramientas, que te harán más amenas las comunicaciones con tus contactos, tanto de Xbox Live como de otros servicios, incluidos los de Yahoo! Messenger.



Academic Search Beta. Puede venirte muy bien si estás enfrascado en algún tipo de trabajo para o, simplemente, para saciar tus deseos de conocimientos.

Gallery Beta. Todo cuanto necesitas para crear espacios web llenos de elementos multimedia o adornar tus mensajes y trabajos ofimáticos, con libertad para usar millones de diseños.



Family Safety Beta. Un complemento para Live One Care, que proporciona una navegación más segura, con reglas personalizadas para que toda la familia disfrute de Internet dentro de los límites que decida cada familia.

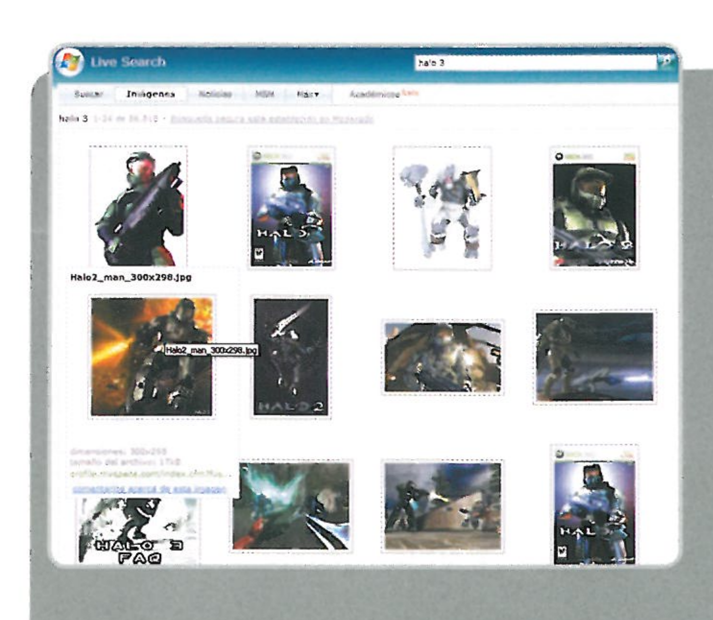
Alerts Beta. Un paso más en la gestión de la información, de forma que ésta llegue a quien la necesita y en la forma que desea.

Windows Live Mail Beta. El correo electrónico que puedes consultar desde cualquier sitio, pero con la comodidad y aspecto de un cliente local. Es decir, sin esperas hasta que carga la interfaz cada vez que pulsas un botón o envías un archivo adjunto.

TU ESPACIO PERSONAL

Windows Live Spaces es otra de las aplicaciones que han visto aumentada su notoriedad y posibilidades. Los 3 millones de spaces que hay en España han visto aumentada su velocidad, capacidad y sencillez de uso. Así, junto a los casi 50 millones que hay en todo el mundo, se ha creado una red de blogs y páginas personales realmente impresionante. Con Spaces puedes compartir comentarios, fotografías, música y vídeos, todo con opciones de personalización instantáneas, incluido un gestor y explorador de amigos, que muestra las personas agregadas por tus contactos y permite comunicarte con ellos. También hay quien emplea las opciones de actualización desde el teléfono móvil para mantenerlo al día, aunque en este sentido aún queda mucho por implementar.





MEJOR ENCONTRAR QUE BUSCAR

Otra de las funciones tradicionales del portal MSN de Microsoft es la búsqueda de información. Windows Live Search ha recogido el testigo de anteriores opciones disponibles y también está integrado dentro de la página www.live.com, pero su concepto supera al de un mero buscador. Esta aplicación permite agregar favoritos, complementos como juegos y live webcams, modificar el diseño de la interfaz, ver y navegar por mapas o consultar todas las imágenes que tengas almacenadas desde una misma página. A diferencia de Google, Live Search muestra todos los resultados en pantalla, de forma progresiva según tus preferencias y con muchas opciones para que siempre veas primero lo que pueda interesarte más.
Windows Live Search se diferencia, sobre todo, por el uso de macros o pequeños programas básicos, que agilizan la tarea de los programadores. A través de estos mecanismos se posibilita la realización de búsquedas selectivas o avanzadas. Así, poco a poco, Live Search se hace un hueco mayor con cada mes que pasa y se queda como buscador predeterminado en muchos de los que prueban sus servicios, sobre todo en la sección de imágenes.

¡EN EL DVD!



¿YA TE HA SALIDO EL MENSAJE DE QUE TU DISCO DURO ESTÁ LLENO? Déjate de descargas y de la eterna promesa de limpiarlo algún día. Disfruta con nuestro DVD mensual de las mejores demos jugables y gran cantidad de contenido extra, como vídeos, reviews y avances... **¡SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡10 DEMOS,



GRATIS ¡TENEMOS TODAS LAS DEMOS PARA QUE LAS DISFRUTES YA!





TRAILERS Y MÁS!

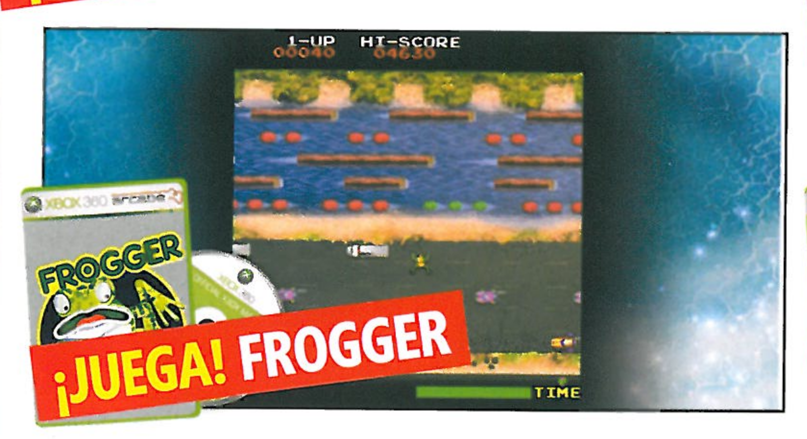
















SACA TODO EL PARTIDO A UN DVD LLENO DE EXTRAS

DEMOS Nuestra revista no es como las otras: nuestra revista se juega. No hará falta que te descargues nada ni que ocupes parte de tu disco duro: te ofrecemos un DVD lleno, con 10 demos, entre las que no te puedes perder los niveles jugables de *HOUR OF VICTORY* o de *BLACKSITE* que te hemos preprado, ni los siempre divertidos de Xbox Live Arcade, que hemos decidido recopilar para que no tengas que gastar tus Microsoft Points y puedas valorarlos antes de descargarlos del Bazar de Live.

VÍDEOS Este mes el DVD viene cargadito, con todos los vídeos y trailers de los mejores títulos, para que vayas haciendo boca del juego más esperado.

REVIEWS Y AVANCES Nuestros colegas ingleses analizan también y te damos acceso a sus críticas.





¡JUEGA YA!
HOUR OF VICTORY

LA DEMO, AL DETALLE
EDI: VIRGIN PLAY | **DES:** N-FUSION STUDIOS | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

Lo mejor

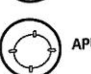
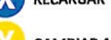
ARMA LA MARIMORENA
Tienes tres opciones de soldado. Elige la que mejor se adapte a tu estilo de juego, entre el francotirador, el soldado de asalto y el operaciones especiales.



Controles

Apunta y dispara más rápido que nadie.



 MOVERSE
 APUNTAR
 RECLINARSE
A SALTAR
B AGACHARSE
X RECARGAR
Y CAMBIAR ARMA
 GRANADA
 DISPARAR
  ESPRINTAR
   CUERPO A CUERPO

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL VUELVE A XBOX 360. Prueba lo último de Midway en esta demo de dos niveles, en la que primero debemos tomar una posición a pie, con la única ayuda de nuestro fusil, para luego montar en un tanque de la época y arrasar con todo lo que pillemos de por medio, hasta acabar con los pies por delante.

¡JUEGA YA!
FORZA MOTORSPORT 2



XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

EDITOR: MICROSOFT
DES: TURN 10
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO



LOS AMANTES DE LA CONDUCCIÓN ESTÁN DE ENHORABUENA. El mejor juego de coches, hasta la fecha, está sólo en nuestra consola. Además, os ofrecemos una excelente demo para que lo podáis ver con vuestros propios ojos. Elige entre 24 superbólidos y lánzate al asfalto del circuito, que te ofrecemos en una encarnizada lucha por la primera posición.

¡JUEGA YA!
BLACKSITE



XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

EDITOR: VIRGIN PLAY
DES: MIDWAY
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO



DISPAROS DE CIENCIA FICCIÓN. Ésa es la propuesta de Midway para esta secuela de un juego de la anciana Xbox. Acaba con los enemigos venidos de otros planetas con la ayuda de tu fusil y un par de soldados que no dudarán un solo segundo en arriesgar su vida si con ello salvan la tuya. Además es todo un espectáculo visual. No tengas miedo en usar a tu comando en las situaciones más difíciles.



¡JUEGA YA! PIRATAS DEL CARIBE III

LA DEMO, AL DETALLE

EDI: DISNEY INT. | **DES:** EUROCOM | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

Lo mejor

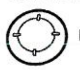
BUSCA LAS MONEDAS
Ocultos por el nivel hay varios cofres llenos de monedas y recompensas. Encuéntralos todos para exprimir la demo hasta el último de sus bits.

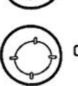


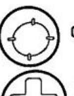
Controles

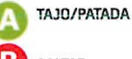
Una gran aentura de 360 con la mejor calidad.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD


MOVERSE


CÁMARA


CAMBIAR PERSONAJE


TAJO/PATADA

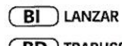

SALTAR


PUÑETAZO


AGARRAR


FIJAR OBJETIVO

CORRER/ESPADA


LANZAR

TRABUCO

LA TRILOGÍA DE PIRATAS MÁS FAMOSA ha llegado a su fin en los cines de todo el mundo. Ahora toca acabar con Davy Jones también en nuestras consolas. Para empezar, qué mejor que un poco de ron y una pata de palo o, lo que es lo mismo, una buena prueba de lo que es el juego completo, metiéndonos en la piel del mismísimo capitán Jack Sparrow.

¡JUEGA YA! LOCOS POR EL SURF



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

EDITOR: UBISOFT
DES: UBISOFT
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO



¿QUERÉIS PALABRAS MOLONAS Y FRASES CHUNGAS DE TONO PLAYERO? Pues quién mejor que los pingüinos para hacerte sentir como el rey de las olas. Bueno, en el mundo real quizá no, porque son sólo animales, pero en la próxima película de animación es así. El juego llega a tiempo para ofrecernos una buena ración de sol y piruetas capaces de hacernos flipar. Pruébalo en nuestro disco de demos.

¡JUEGA YA! VIVA PIÑATA



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

EDITOR: MICROSOFT
DES: BIZARRE
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO



PUEDE PARECER INFANTIL O POCO ATRACTIVO, pero Viva Piñata es un juego de ésos que si los das una oportunidad, te acaban enganchando hasta el tuétano. Por eso te ofrecemos la posibilidad de echar las garras en este juego de cuidado de jardines y cría de piñatas. Sabemos que suena muy raro, pero confía, serás un gran jardinero.

¡JUEGA YA!
HEAVY WEAPON: ATOMIC TANK




EDITOR: MICROSOFT
DES: POP-CAP GAMES
JUG. DEMO: 1-4
XBOX LIVE: NO

CONTROLAR UN TANQUE CON PODER NUCLEAR no es algo que ocurra todos los días. Destrozar decenas de escenarios plagados de enemigos, tampoco. Y si, además, lo unimos con un modo multijugador a prueba de bombas, obtenemos un arcade puro, que saciará a todos los amantes de la acción más desenfrenada...

¡JUEGA YA!
FROGGER





EDITOR: KONAMI
DES: DIGITAL ECLIPSE
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO

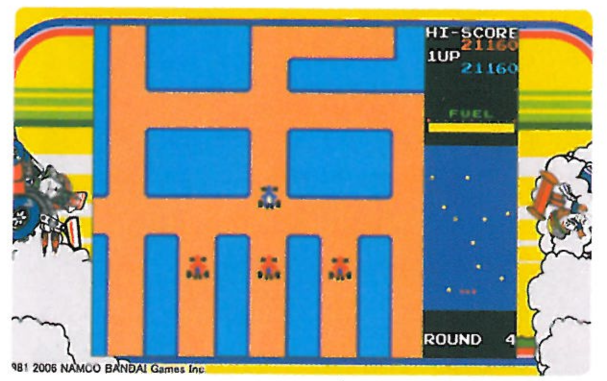
UN JUEGO TAN AÑEJO, QUE SEGURO que tus padres lo han jugado. Los míos lo hicieron y con esta revisión han disfrutado casi tanto como hace 25 años. Si no lo conoces es tan simple como hacer que una rana cruce una carretera, hasta llegar a su charca, al otro lado del lago. Si lo conoces, no hace falta ninguna carta de presentación.

¡JUEGA YA!
NEW RALLY X





EDITOR: NAMCO-BANDAI
DES: NAMCO
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO



OTRO JUEGO VENIDO DE OTRA ÉPOCA que intenta recuperar el terreno perdido en estos años. Se trata de un clon del comecocos, con coches de carreras y nubes de humo. Quizá no haya gozado de la fama de otros juegos clásicos de la compañía japonesa, pero sigue teniendo un toque de distinción, que lo hace distinto y a la vez especial.

¡JUEGA YA!
DOUBLE DRAGON





EDITOR: EMPIRE
DES: RAZORWORKS
JUG. DEMO: 1-2
XBOX LIVE: NO



Y PARA COMPLETAR NUESTRO DISCO, un buen juego de acabar con todo el que se nos cruce en nuestro camino. Rescata a tu novia de las garras de la banda de villanos de turno mientras repartes "estopa" por todo el escenario. Recuerda que el codazo es la mejor manera de acabar con los enemigos y que la ayuda de un amigo siempre viene bien.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

MASS EFFECT

ETERNAL SONATA

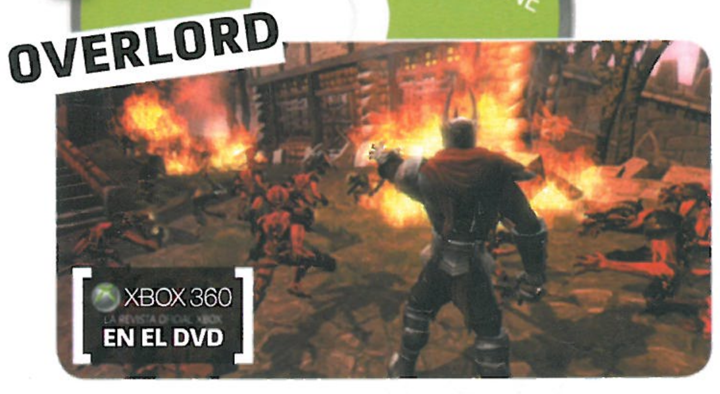
FIFA 08

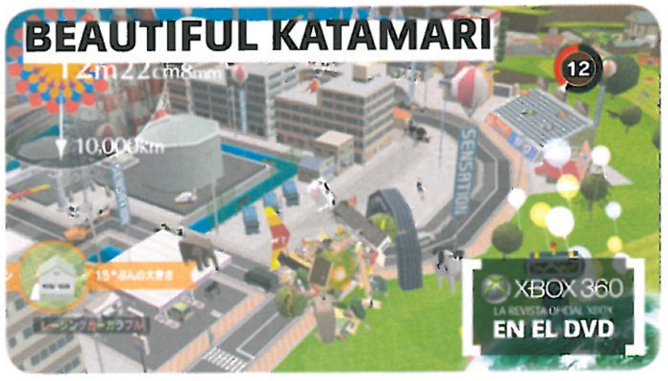
¡10 DEMOS!

Y ADEMÁS...

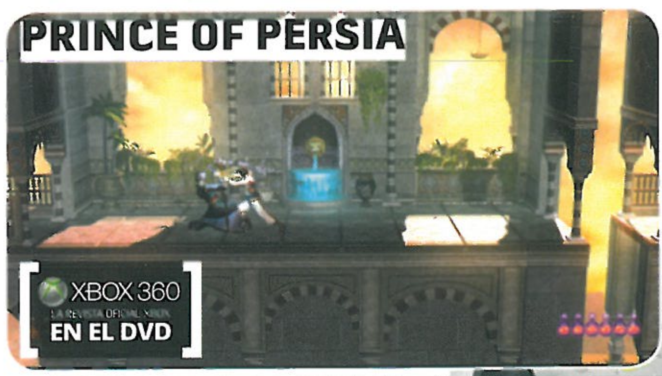
Más de Forza Motorsports 2, *Pac-Man*, **MadTracks,** *TMNT...*

OVERLORD



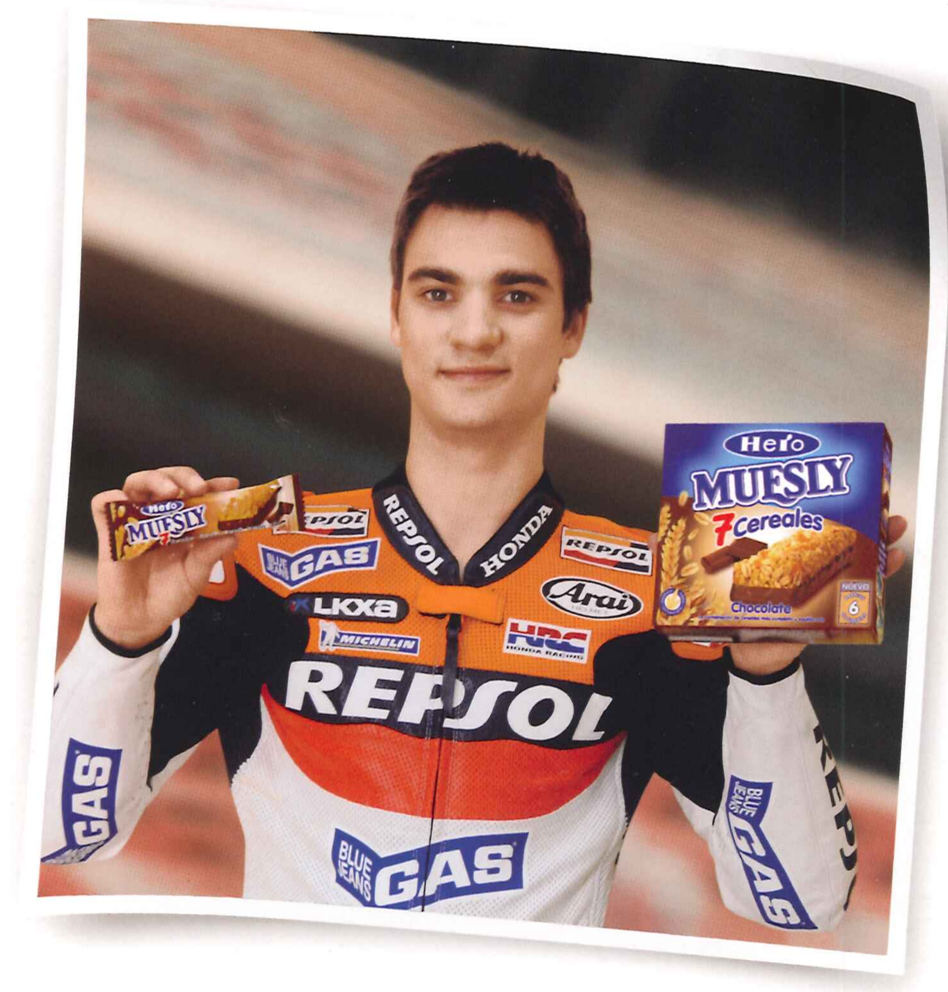






A LA VENTA
26 SEPTIEMBRE

Dani Pedrosa y Hero Muesly



"Con Hero Muesly vas a ir como una moto."

La fórmula de la energía.
La única barrita con 7 cereales.
Haz como nuestro gran campeón.
Toma energía sin parar.

Y ahora con Dani Pedrosa, gana premios sin parar: **Puedes conseguir una de las 10 entradas para dos personas para ver en directo el Campeonato de Moto GP en Valencia y conocer a Dani Pedrosa.** Además hay otros premios de campeonato: Scooters Honda 100 Lead, los Cascos Arai exclusivos y las Chaquetas moteras de Dani Pedrosa y Cascos Jet Honda.

REGALO SEGURO A LAS PRIMERAS 100 CARTAS: Gratis gorras oficiales de Dani Pedrosa. Tienes mucho por ganar ¿te lo vas a perder?



Los campeones de la energía

